DO WYGRANIA GRY: DR. RADIAKI, JAZZ JACKRABIT, I INNE...

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 1-2/95 (12) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 20.000 / 2 zł 00 gr

1-2/95
STYCZEŃ / LUTY

WARCRAFT

Valhalla

ECSTATICA
INFERNO
HARVESTER
ALLADYN

One Must Fall

„THE FORTRESS OF DR. RADIAKI", © 1994 FUTURE VISIONARY

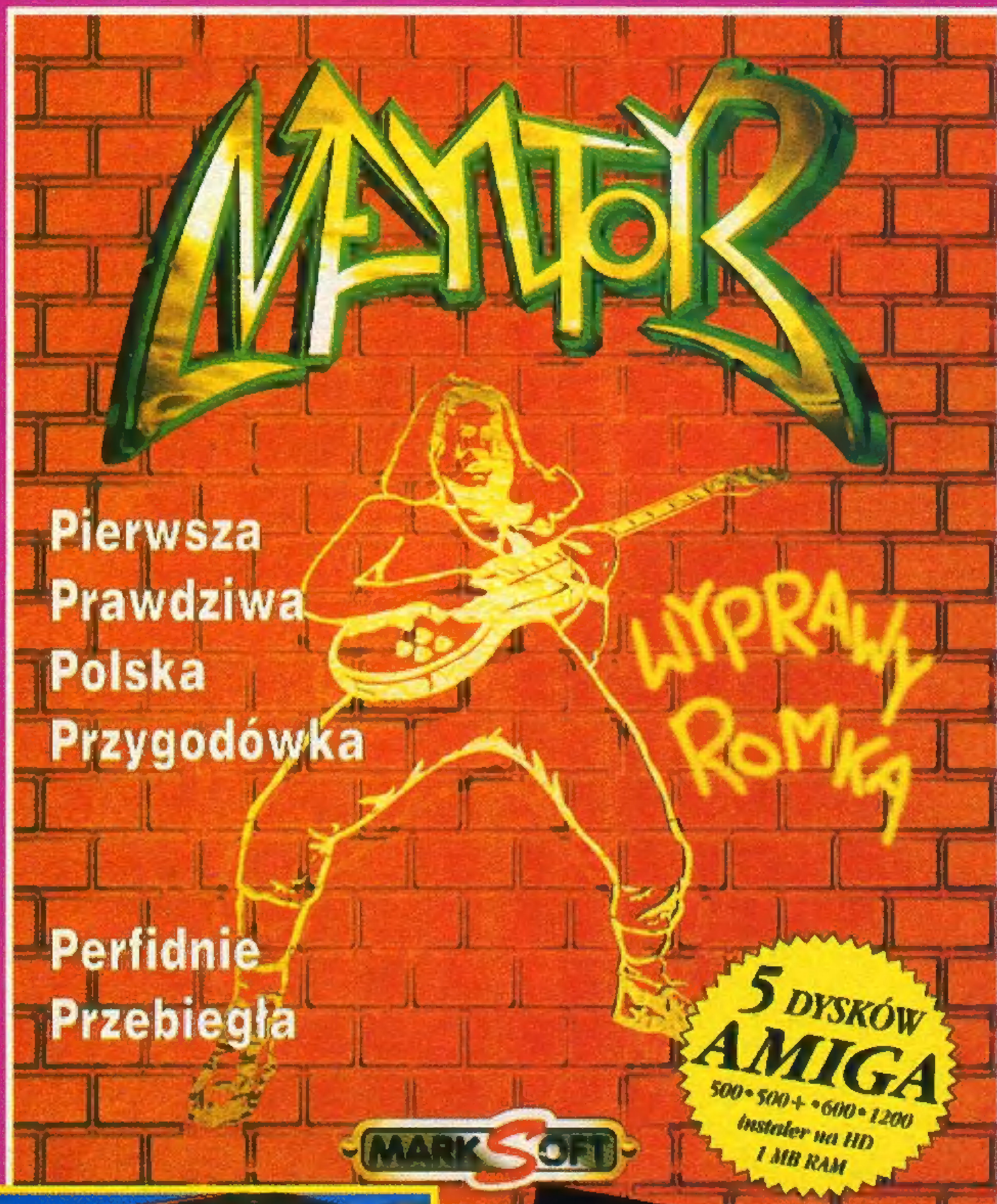
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI

Komputery kontra Konsole

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 650 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64





cena
355000,-



...możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzyńskich...

EKSPERYMENT DELFIN



Kolejna porywająca przygodówka zrobiona przez autorów „MENTORA"

4 dyski

cena
340000,-

Masz do wykonania niezwykle tajemniczą a zarazem nietypową misję... Niezbędny w realizacji zadania będzie super zegarek umożliwiający przenoszenie się w czasie.



★ - *Instrukcja w języku angielskim*

AMIGA CD32

Alien Breed Tower Assault	79.91
Arcade Pool	52.46
Dangerous Streets	51.24
Summer Olympix	51.24
Superfrog	53.68
Super Stardust	79.91
Surf Ninjas	51.24
Trolls	51.24
Whales Voyage	51.24

AMIGA

Alien Breed Tower Assault (A1200)	79.91
Alien Breed Tower Assault	59.78
Apidya	28.06
Arcade Pool	32.94
Assassin	28.06
Back to the Future 3	28.06
Body Blows+Superfrog+Overdrive	64.66
Body Blows Galactic (A1200)	79.91
Body Blows Galactic	69.54
Brides of Drakula	28.06
Chuck Rock 2	30.50
Dangerous Streets	28.06
Demon Blue	17.08
EKSPERYMENT DELFIN	34.16
Euro Soccer	28.06
F16 Combat Pilot	17.08
Fantastic Dizzy	41.48
Flight of the Intruder ★	26.84
Furry of the Furries	52.46
Genesia	52.46
MENTOR	35.38
Oscar (A1200)	28.06
Oscar	25.62
Project–X	39.04
Rally Championships (A1200)	54.90
Skidmarks (A/A1200)	40.26
Soccer Superstars (A/A1200)	79.30
Super Stardust (A1200)	79.91
Surf Ninjas (A1200)	28.06
Tornado (A1200) ★	57.34
Tornado ★	54.90
Trolls (A1200)	25.66
Trolls	23.18
Uridium II (A/A1200)	39.04
Whizz	31.72
Winter Supersports	23.18
Worlds of Legend ★	46.36

IBM PC

Arcade Pool	45.14
Dangerous Streets	28.06
Demon Blue	17.08
Euro Soccer	28.06
F16 Combat Pilot	17.08
Flight of the Intruder ★	26.84
Furry of the Furries	52.46
Gear Works	28.06
Genesia	52.46
Kwik Snax	24.40
Oscar	30.50
Project–X	59.78
Rally Championships	34.77
Soccer Superstars	79.30
Stunt Driver	19.52
Surf Ninjas	28.06
Tornado ★	57.34
Trolls	25.62
Ultimate Body Blows	79.91
Valhalla	46.36
Walls of Rome ★	46.36
Whizz	35.38
Winter Supersports	23.18
Worlds of Legend ★	46.36
Animals CD-ROM ★	51.24
Jack Niklaus Golf CD-ROM ★	51.24
Soccer Superstars CD–ROM	79.50
Space Shuttle CD-ROM ★	51.24
Tornado CD-ROM ★	61.00
Ultimate Body Blows	84.18
Walls of Rome CD–ROM ★	51.24
Worlds of Legend CD-ROM ★	51.24
Oceans Below CD-ROM ★	51.24

COMMODORE 64

Demon Blue	5.49
Elvira Arcade Game	7.93
Elvira II (dysk)	19.52
Mega Collection (8 gier)	19.52
Rodeo Games	5.49
Winter Supersports	7.93

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



NEWS

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (II kwartał)
Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

CYCLONES



No i mamy kolejną „Doomowatą" gierkę. Tym razem jest to robota SSI. Grafika jak w „DOOMIE", sterowanie jak w „SYSTEM SHOCK" – ciekawe połączenie. Oczywiście istnieje możliwość patrzenia w górę i w dół, ale to już nikogo nie dziwi. Jeśli zdążymy, to za miesiąc zamieścimy dokładny opis, a teraz popatrzcie sobie chociaż na screeny.

★ PC



DESCENT

Kolejna „virtualna" gierka firmy Interplay. Znowu coś na kształt „DOOMA" tylko, że tym razem nie łazimy po ziemi a lewitujemy w powietrzu w świetnie uzbrojonym statku kosmicznym – ciekawe rozwiązanie. Grafika i animacja stoją na bardzo wysokim poziomie, a sama akcja wciąga, jak cholera. Na razie dostępna jest tylko wersja shareware, ale po jej obejrzeniu można sądzić, że szykuje się wielki przebój.

★ PC



EČSTATICA



Dawno, dawno temu, bo w 928 r. gdzieś w północnej Europie była sobie wioska. Zwyczajna wioska o niezwykłej urodzie, położona w górach i porządnie ufortyfikowana dzięki otaczającej jej przyrodzie. W wiosce, jak to w wiosce, oprócz chat wieśniaków stał sobie mały zameczek klasztorny i wieża maga. Nagle stało się coś strasznego. W wiosce pojawiły się jakieś potwory: wilkołaki, minotaury, smoki, które natychmiast przystąpiły do rzezi niewinnych mieszkańców. I na nic tu się zdały się czary zgrzybiałego maga, ani modlitwy kleryków, którzy w popłochu schronili się w swoim zameczku. Zapewne nic nie przerwałoby tej rzezi, gdyby nie... przypadek. Pewnego zwyczajnego dnia przejeżdżał w pobliżu wioski pewien spragniony wędrowiec. On to niespodziewając się niczego, wkroczył do tej z pozoru zwyczajnej wioski... Tak można by zacząć opowieść o wspaniałej grze zatytułowanej „ECSTATICA". Komu nieobce są klimaty „Alone in the Dark" powinien pobiec do sklepu i kupić sobie ten nowy srebrzysty krążek, gdyż gra występuje w wersji CD, choć okrojona wersja dyskowa również istnieje ale zajmuje ona, ni mniej ni więcej tylko 70 Mb!!!



A teraz wypadałoby odpowiedzieć na pytanie, czy warto inwestować w tę grę? Oczywiście! „Ecstatica" jest po prostu rewelacyjna. Grafika jak z bajki, przy której „Alone in the Dark" po prostu wysiada. Oprawa dźwiękowa tworzy niesamowity klimat, a wszystkie teksty gadane są przez bohaterów. Gra skrzy się niesamowitym humorem i ma nieprzeciętną fabułę. W „Ecstatice" przedstawiono bardzo sugestywnie dramat mieszkańców walczących z potworami, czarodziejki uwalniające demony, magów zamieniających ludzi w żaby, latające miotły, pułapki, pijaków, nieznośne dziewczynki itd., itp.

Do tej całej wyliczanki należy dodać jeszcze niecodzienną grafikę, dzięki której odnosimy wrażenie, że oglądamy świetnie animowane kukiełki, żyjące „własnym życiem". Bohaterowie gry łażą sobie to tu, to tam, oglądając się, poprawiając włosy, potykając się o kamienie, załatwiając swoje potrzeby fizjologiczne i robią wiele innych rzeczy. Zresztą co ja Wam będę truł, słowa tego nie oddadzą — to trzeba koniecznie zobaczyć!

Aha, byłbym zapomniał o jeszcze jednej ważnej sprawie. Otóż, te niepozorne i pozornie sympatyczne kukiełki, potrafią być niezwykle okrutne. „Ecstatica" oferuje zatem wiele drastycznych scen, w których krew leje się strumieniami...

■ Sikoreczka alias Krwawy Stempelek

★ PC



OD REDAKCJI

Witamy bardzo serdecznie w pierwszym tegorocznym wydaniu „Gier Komputerowych". Spóźniliśmy się nieco z tym numerem i zamiast na początku miesiąca, docieramy do Was dopiero pod jego koniec. Przepraszamy wszystkich Czytelników za to opóźnienie. Żeby jednak nie wprowadzać zamętu już na początku roku, zdecydowaliśmy się na zastosowanie pewnego zabiegu polegającego na przenumerowaniu tego numeru „GK". Oznacza to ni mniej ni więcej, że numer styczniowy jest zarazem lutowym, stąd numeracja na okładce: 1-2/95. Następne wydanie „Gier Komputerowych" oznaczone nr 3/95 pojawi się w kioskach na początku marca i taki cykl wydawniczy powinien być zachowany do końca tego roku.

Teraz w kwestii formalnej, wspomnę jeszcze o drobnej korekcie ceny naszego magazynu, która została podyktowana względami ekonomicznymi, tj. systematycznym wzrostem cen papieru, usług drukarskich — jednym słowem wszędobylskiej inflacji trawiącej naszą gospodarkę od niepamiętnych czasów. Zdajemy sobie sprawę z tego, że akceptacja każdej nowej podwyżki cen nie jest rzeczą łatwą, ale mamy nadzieję, że potraktujecie to z wyrozumieniem. My natomiast zapewniamy, że w tym roku „Gry Komputerowe" będą jeszcze ciekawsze, jeszcze bardziej kolorowe, zawierać będą więcej interesujących Was artykułów, a nagrody w licznych konkursach będą naprawdę [illegible]

Jeśli zaś idzie o formułę naszego pisma, to w zasadzie zostanie ona zachowana. Będziemy więc w dalszym ciągu pismem multikomputerowym, tj. będziemy pisali o Amidze i Pececie — komputerach, które niepodzielnie panują na naszym rynku, ale także o znajdzie się tutaj miejsce o sprzęcie trochę rzadziej występującym, a mianowicie Atari ST, CD32 i różnorodnych konsolach do gier wideo. Tak więc postaramy się nie przesadzać w żadną stronę, czyli zachować tzw. złoty środek. Jeśli jednak znajdzie się ktoś, komu nie wystarczą informacje zawarte w „GK", to zapraszamy do lektury pozostałych pism komputerowych naszego wydawnictwa, a wybór jest naprawdę duży i każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie. Posiadacze PC oraz wszyscy, których interesuje, co też tam w trawie (a właściwie w grach) piszczy, powinni sięgnąć po miesięcznik „Computer Studio", który oferuje recenzje nowych programów trafiających na rynek oraz szczegółowe opisy do trudniejszych gier — głównie przygodówek, symulatorów, strategii i RPG, ale nie tylko. Dodatkowo posiadaczy PC z czytnikiem CD-ROM powinno zainteresować pismo adresowane właśnie do nich, a mianowicie „CD-ROM Magazyn-Multimedia". Jest to jedyne tego typu wydawnictwo w Polsce w którym można znaleźć recenzje gier i programów wydawanych na krążkach CD, a dostępnych w Polsce. Ponadto testy kart dźwiękowych i innych urządzeń dzięki którym Twój komputer może nosić szumną nazwę — system multimedialny. Jeśli więc masz lub będziesz miał CD-ROM, to zachęcamy do lektury tego miesięcznika.

Natomiast całą liczną „rodzinę Amigowców", którzy mają prawo poczuć się trochę niedowartościowani i zagubieni, zwłaszcza po ostatnich nieprzyjemnych wydarzeniach z firmą Commodore, zapraszam do lektury dwumiesięcznika „Wydanie Specjalne Computer Studio", który od teraz będzie kolorowe. To pismo powinniście czytać, ono bowiem przywróci Wam dobre samopoczucie i umocni w wierze, że Amiga żyje!

To tyle tytułem formalnego wstępu. Teraz możemy tylko życzyć miłej lektury tego numeru „Gier Komputerowych" i z niecierpliwością oczekiwać na następne spotkanie za miesiąc.

Johnny wjechał windą na wyższy poziom. Nieufnie rozejrzał się wkoło. Nigdzie ani żywej duszy. „Spoko", pomyślał sobie, „nie jest tak źle jak myśla..."

Nie zdążył już dokończyć. Z naprzeciwka nadszedł wielki fioletowy stwór z wystającymi kilka centymetrów ponad normę zębami. Johnny szybko ukrył się w szczelinie skalnej. Pozostał po nim tylko odór alkoholu i zapach dymu z papierosa. Potwór przeszedł koło niego nie zauważywszy go. Gdy oddalił się na bezpieczną odległość, Johnny wyskoczył zza załomu skalnego i bez skrupułów wpakował mu kilka kulek w łeb. „To za moich braci, grubasie" – powiedział. Dmuchnął w głąb lufy i poszedł dalej, nie oglądając się za siebie. Wszedł po drabinie piętro wyżej. Pracowało tam kilku ludzi, a nad ich pracą czuwał wielki bydlak z biczem. Johnny potraktował go małą bombką i po stworze pozostało tylko czerwone wspomnienie na ścianie.

Podszedł bliżej do jednego z robotników i zapytał go o drogę. Ten nie odpowiedział, tylko westchnął i powiedział, że chciałby być wolny. Johnny odszedł kawałek i ze złośliwym uśmiechem wyciągnął broń zza pazuchy. Nie odwracając się wycelował do tyłu i położył gostka jednym strzałem. „Już jesteś wolny" – powiedział.

Nowa zręcznościówka firmy INTERPLAY, łączy w sobie cechy rasowej platformówki i typowej rozwalanki



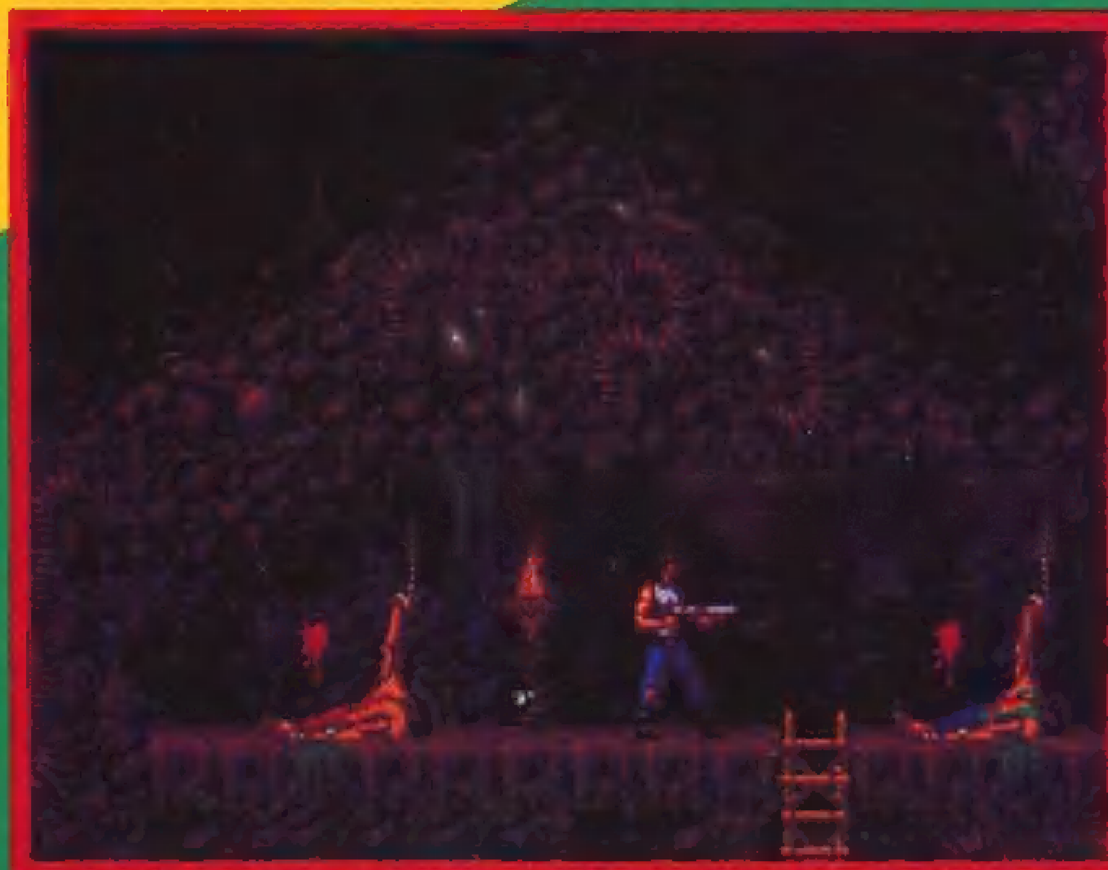




BLACK THORNE

Tak mniej więcej można krótko scharakteryzować nową zręcznościówkę firmy Interplay „Black Thorne". Jak widać firma Interplay poczyna sobie całkiem nieźle. Najpierw strategia „War Craft", teraz ta niezła platformówka, no no, oby tak dalej. W „Black Thorne" wcielasz się w bohatera, który ma za zadanie odnaleźć jakiś tam kamień, który pomoże uratować





ludzkość. Nie jest to jednak na tyle istotne, aby się nad tym rozwodzić. Od czasów „Prince of Persia II" nie było na pececie tak dobrej platformówki, jaką właśnie jest „Black Thorne". Postać widzimy z boku. Poruszamy się nią za pomocą kursorów (kierunek biegu), spacji (strzał, gdy broń jest wyciągnięta), klawisza „s", (wyciągniecie i schowanie broni) oraz klawisza „d" (strzał do tyłu oraz bieg, gdy broń jest schowana).

Klawiszem „e" używasz przedmioty znajdujące się w ramce po prawej stronie. Natomiast klawiszami „Home" i „End", z numerycznej, wybierasz przedmiot, który chcesz użyć.

W grze musimy pokonać 17 etapów. Kolejno zdobywamy coraz to nowsze bronie, dochodzą nowe potwory i nowe rozwiązania. „Black Thorne" nie jest grą typowo zręcznościową, gdzie trzeba pozabijać tony kolejnych wrogów. Tu od czasu do czasu trzeba także pomyśleć. Po drodze zdobywasz klucze, musisz rozwalać pola siłowe, z bloków skalnych w najmniej odpowiednim momencie wykluwają się kamienne potwory, w sumie dużo dobrej zabawy. Truposze, no może prawie truposze wiszą na łańcuchach przytwierdzonych do ściany. Jaka to przyjemność rozwalić takiego jednego na dobry początek, od razu chce się grać dalej.

Niemniej jednak jest to jedna z najkrwawszych strzelanin jakie ostatnio ujrzały światło dzienne, oczywiście na PC. Na wysokim poziomie stoi także oprawa dźwiękowa gry. Potwory po trafieniu w Ciebie śmieją się głupkowato, a to doskonały moment, aby ociupinkę je zmasakrować. Postać przed każdym podskokiem głośno sapie, a gdy dostanie kulkę dziwnie jęczy. Nie są to jednak rzeczy tak ważne, jak przemoc występująca w grze. Na każdym kroku pełno krwi, flaki wrogów. Pełno flaków – coś pięknego. Możesz nawet rozwalić swojego przyjaciela, który na przykład podarował Ci przed chwilą eliksir ratujący życie. Jedna chwila i już leży martwy na ziemi.

Tego się nie da opisać, w to po prostu trzeba zagrać. Na koniec niestety nie będzie żadnych kodów na nieśmiertelność, ale za to będą kody do kolejnych etapów.

■ V.I.P

★ PC

1) STRT	13) BMHS
2) SJ52	14) Y4DJ
3) DBQ7	15) HCKD
4) FBWC	16) NRLF
5) QP7R	17) J6B2
6) WTJV	18) MJXG
7) RRYB	19) K3CH
8) ZS9P	20) L8VJ
9) XJSN	21) PBKT
10) CGDM	22) TNLQ
11) TJ1F	23) FMWY
12) GSG3	24) LZRP

PIZZA TYCOON



Wielu zagorzałych wielbicieli MicroProse miało kiedyś i ma pewnie do dziś grę „Railroad Tycoon”. Wykorzystując jej popularność MicroProse zaproponowała w tym roku nowszą, rozbudowaną wersję symulacji sieci transportowej — „Transport Tycoon”. Jak więc łatwo zauważyć słowo „Tycoon”, czyli odpowiednik naszego magnata, stało się w zasadzie znakiem rozpoznawczym symulacji ekonomicznych MicroProse. Nie dziwi zatem, że najnowsza symulacja ekonomiczna „Pizza Tycoon” firmowana jest przez MicroProse. Tyle, że w odróżnieniu od poprzednich „Tycoonów”, ta symulacja nie została zaprojektowana przez MicroProse. Tym razem twórcą jest firma Software 2000, która dla wielu miłośników gier może być całkiem nieznana. Ale tak naprawdę, to firma ta ma już bardzo poważny dorobek.

Software 2000 powstała w roku 1987 w Hamburgu, czyli jak widać jest firmą niemiecką i dlatego znana jest głównie na tym rynku. Jest to niewielka firma rodzinna, która zajmuje się projektowaniem głównie gier typu strategiczno-ekonomicznego na komputery Amiga. Dotychczas jej największym sukcesem był menedżer piłkarski „Bundesliga Manager”, a ostatnio firma zaimponowała graczom swym „Christoph Kolumbus”. Najnowsza gra „Pizza Tycoon” to pierwsza próba wejścia firmy na rynek gier PC. Próba może zostać uwieńczona powodzeniem, skoro trud przeniesienia „Pizza Tycoona” na platformę PC podjęła wielka MicroProse, która również zajmie się reklamą i dystrybucją tego produktu. Jeśli ten pierwszy krok się powiedzie, to twórcy z Software 2000 są gotowi mocniej wejść na rynek takimi projektami jak „The Cave World Saga” - cykl graficznych gier przygodowych na CD oraz „Construction Tycoon” – symulacja ekonomiczna branży budowlanej. Wróćmy jednak do „Pizza Tycoon”. Jak łatwo się domyślić celem gry jest stworzenie własnej małej pizzerii, następnie stworzenie całej sieci takich pizzerii i rozbudowa tej sieci do rozmiarów międzynarodowego imperium. Ale zanim przystąpi się do otwarcia pierwszego baru trzeba własnoręcznie zaprojektować pizzę, która będzie w nim serwowana. Gra zapowiada się atrakcyjnie i będzie stanowić wielką gratkę dla łakomczuchów. Na razie gotowa jest wersja niemieckojęzyczna, a wersja angielska powinna się wkrótce pojawić. Smacznego!

■ LSK

★ PC

HARVESTER

Małe, senne, amerykańskie miasteczko Harvest. Ludzie są tu mili, w każdą niedzielę chodzą na mszę, a potem odwiedzają swych krewnych i przyjaciół. Starsi panowie wysiadują całe dnie przed zakładem fryzjerskim i grają w warcaby. Idylla...

Tak zaczyna się gra „Harvester" będąca wynikiem współpracy dwóch teksańskich firm software'owych. Jedna z nich to Merit Software, firma wydawnicza mająca w swym dorobku tak znaczące tytuły, jak „Dark Seed", „Maelstrom" czy „Kronolog". Natomiast Future Vision jest młodą firmą, która za cel postawiła sobie tworzenie najwyższej klasy oprogramowania na PC CD-ROM. Dotychczas jej największym sukcesem była „Command Adventures: STARSHIP", kosmiczna trójwymiarowa rozwalanka, która zdobyła dość duży rozgłos (wydana była właśnie przez Merit Software).



Twórcą i projektantem gry „Harvester" jest Gilbert Austin, jeden z głównych autorów takich gier, jak „Strike Commander", „Wing Commander II" i „Wing Commander III" oraz „Privateer". Poza tym Gilbert Austin jest scenarzystą i pisarzem.

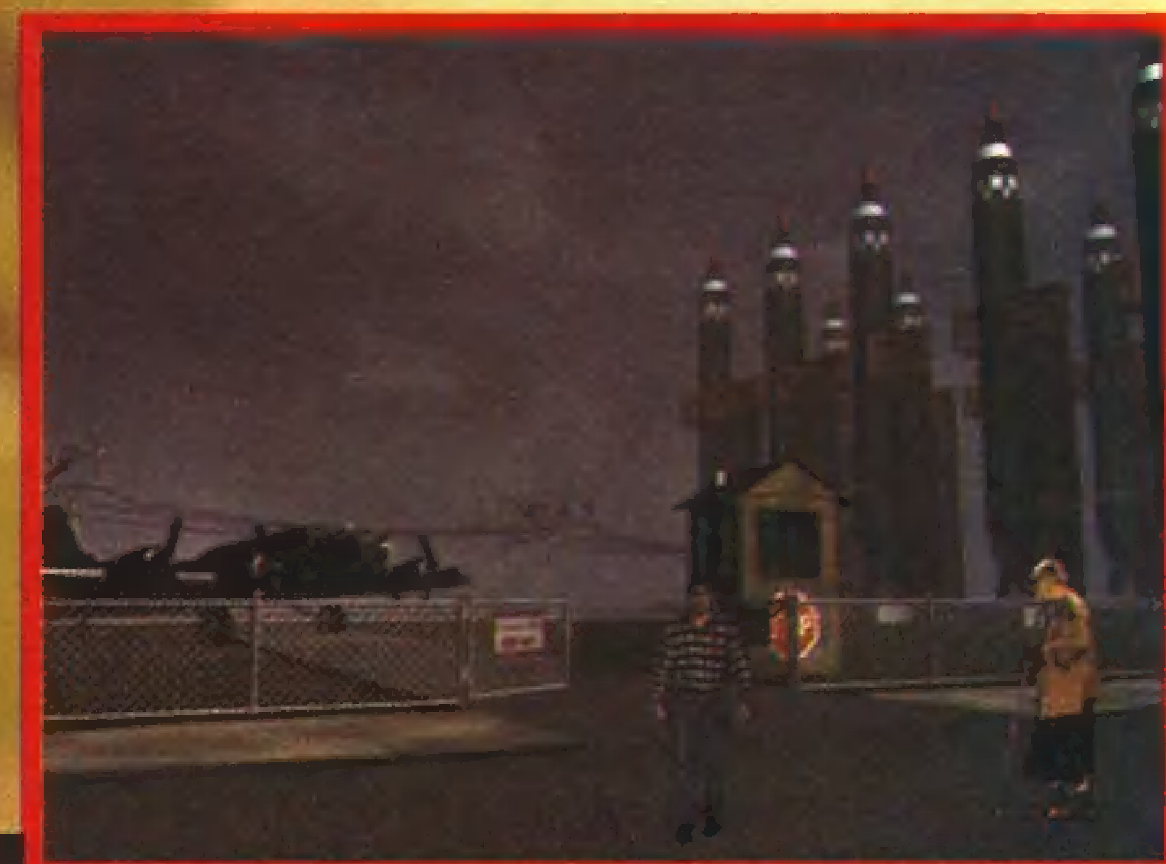
To chyba wystarczające rekomendacje dla gry. Warto jednak powiedzieć co nieco o samej grze. Jak łatwo się domyślić ze słodkiego wstępu, jest to horror, łączący w sobie elementy gry Role-Playing i zręcznościowej nawalanki, przy czym akcja prowadzona jest na wzór intrygi filmowej. Rzeczą charakterystyczną jest to, że cała grafika stanowiąca tło, została wyrenderowana — podobnie jak w słynnym już „Under a Killing Moon". Bohaterowie zaś to digitalizowane postacie aktorów. Wszystko jest ładnie zgrane i robi duże wrażenie.

Gracz wciela się w postać 17-latka — mieszkańca miasteczka. Cierpi on na amnezję, więc początkowe sceny gry polegają na poznawaniu otoczenia. Wszystko toczy się miło, dopóki pewnego dnia bohater nie dowie się, że właśnie zniknęła jego narzeczona. W jej łóżku znajduje jedynie okrwawioną czaszkę i kręgosłup — miły widok, prawda? Nie wiadomo jednak, czy te fragmenty należą do narzeczonej. Bohater zaczyna rozglądać się uważniej po otoczeniu i przekonuje się, że nie wszystko jest tu takie słodkie, jak wyglądało na pierwszy rzut oka.

Nikt nie jest zainteresowany nie tylko schwytaniem, ale nawet poszukiwaniem krwawego zbrodniarza. Wiele może tu wyjaśnić tajemnicza organizacja, która w niewyjaśniony sposób rządzi miastem. Nie wiadomo jakimi siłami się posługuje, ale wszystkie kluczowe punkty są jej podporządkowane. Może to ona dokonała egzekucji na dziewczynie? Siedzibą organizacji jest Loża, wielki budynek przypominający jakąś świątynię. Zanim bohater zdoła się dostać do budynku, będzie musiał spełnić pewne wymagania. Jednak wejście do budynku dopiero rozpoczyna zasadniczą rozgrywkę. Trzeba w nim unikać rozlicznych pułapek, walczyć z przedziwnymi stworami, by w końcu poznać tajemnicę. Nie będziemy jednak zdradzać szczegółów, bo przecież horror musi czymś zaskakiwać odbiorcę.

Gra „Harvester" powinna ukazać się w sprzedaży w wersji na PC CD-ROM i to już niebawem, staraniem firmy „CMR Digital" z Warszawy. Obecnie przygotowywana jest polska instrukcja, a my korzystając z uprzejmości wspomnianej firmy, możemy dziś zaprezentować kilka atrakcyjnych zdjęć z gry, natomiast pełną recenzję postaramy się zamieścić w jednym z następnych numerów „Gier Komputerowych".

■ LSK







ALLADYN





Gdy byłem dzieckiem rodzice często uraczali mnie na dobranoc różnymi bajkami, abym tylko szybciej zasnął. Z tamtego, jakże dawnego okresu, zapamiętałem szczególnie jedną bajkę — bajkę o Aladynie. Teraz już dokładnie nie pamiętam o co w niej chodziło. Wiem tylko, że był jakiś duch, który nazywał się Dżin i wyłaził z lampy po jej potarciu. Był także właściciel tej lampy, chłopak o imieniu Aladyn. Miał on wiele przygód, jakich tego jednak nie wiem, gdyż kiedy opowieść dochodziła do tego momentu, mój ojczulek zapadał w głęboki sen, a ja ... Cóż, mogłem sobie jedynie pomyśleć, jakie to przygody mogły spotkać tego dzielnego chłopca. Ale te czasy już dawno minęły.

Jakiś czas temu na ekranach kin, królowała właśnie disneyowska wersja „Aladdina". Po sukcesie filmu firma Disney Software zwietrzyła sporą forsę i oto mamy na ekranach swoich PC-tów komputerową wersję „Aladdina". „Aladdin" jest to typowa zręcznościówka. Jest on jednak grą niepowtarzalną, jedyną w swoim rodzaju. Wspaniała muzyka, świetna grafika i animacja gry stawiają ją na razie na pierwszym miejscu wśród gier zręcznościowych. Na zachodzie „Aladdin" zyskał już większą popularność niż „Lion King". Nie wątpię, że i u nas będzie podobnie. Bo i jest się czym zachwycać.

W grze wcielasz się w postać Aladdina. Musisz odnaleźć swoją lampę i pokonać złego dziada, który więzi Twoją ukochaną. Po drodze czyha na Ciebie wiele niebezpieczeństw. Akcja rozgrywa się w przeróżnych sceneriach — a to pod zamkiem, a to na zamku, później na pustyni, w podziemiach pałacu sułtana, w jaskiniach i tak dalej, i tak dalej.

Każda nowa sceneria ma swój odrębny, charakterystyczny podkład muzyczny. Oprawa dźwiękowa, to jeden z głównych atutów tej gry. Jako niepokonany wojownik masz tylko dwie bronie: miecz i jabłka, które na szczęście wszędzie można znaleźć.

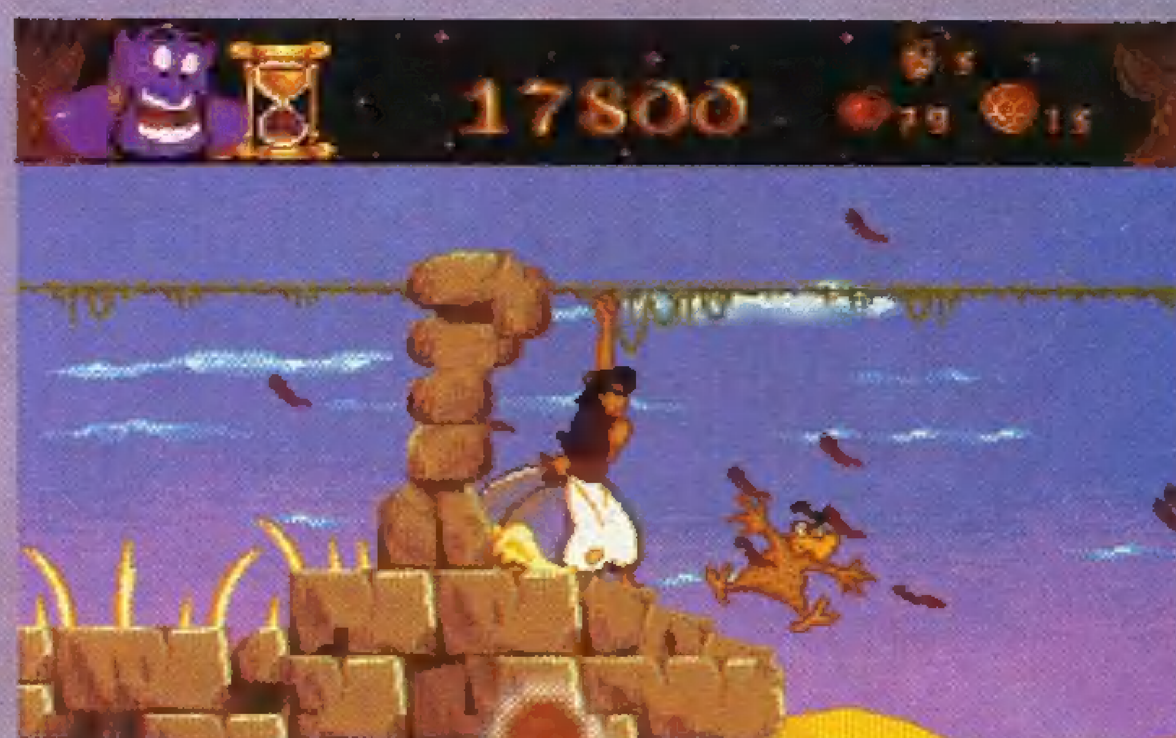


Sterowanie postacią nie powinno sprawić kłopotu nawet najmłodszym. Do tego celu służą klawisze kursora, spacja oraz klawisze Alt i Ctrl.

Po skończeniu każdego etapu grasz w grę z czarownikiem. Możesz wygrać wiele cennych rzeczy takich jak kryształy, jabłka czy nawet dodatkowe życie. Czasami masz etap bonusowy. Nie jest ona trudny, trzeba mieć tylko dobry refleks. Podczas pokonywania kolejnych etapów zbierasz kryształy, za nie możesz kupić sobie u sprzedawcy dodatkowe życie. Aby nie zaczynać etapu od początku wystarczy otworzyć niebieską wazę. Po stracie życia zaczynasz już od tego momentu. Poszczególne poziomy są bardzo zróżnicowane. Nie dość, że zmienia się sceneria i podkład muzyczny to zmianie może ulec np. sterowanie, może nie tyle bohaterem, co dywanem na którym on się znajduje. Gra jest po prostu jedyna w swoim rodzaju. Co ja Wam zresztą będę truł, popatrzcie na zdjęcia, aż się chce zagrać.

Platformy sprzętowe: Amiga, Sega, PC 386 4MB RAM, 4MB HD

■ V.I.P.











WARC







Czy pamiętacie taką, może już nieco starszą, gierkę „DUNE II" firmy Westwood Studio. To był piękny program. Można było siedzieć całymi dniami przed komputerem, gapić się na monitor i grać. Muszę powiedzieć, że była to swego czasu jedna z niewielu gier, które potrafiły mnie tak zaabsorbować. Gdy wreszcie emocje trochę opadły zacząłem się zastanawiać, czy kiedykolwiek ktoś pokusi się o zrobienie podobnej gierki. Minął jeden rok, drugi powoli zbliżał się trzeci i ani widu ani słychu. Aż tu nagle pojawiło się coś takiego, co do złudzenia przypomina „DUNE II".

Mowa tu oczywiście o „War Craft – ORCS & HUMANS". To cudo zostało stworzone przez firmę BLIZZARD. Wszystko lub prawie wszystko rozgrywa się tu na tej samej zasadzie co w „DUNE II". Bardzo podobny jest system sterowania, interface. Podobnie został rozwiązany problem walki, no i oczywiście widok gry. W „Orcs & Humans" prowadzisz kampanię, zależnie od swojego widzimisię albo po stronie ludzi, albo Orków. Trzeba tu nadmienić, że rozwój tych dwóch grup nie zawsze idzie równorzędnie w miarę postępów w grze. A więc doskonale. Wstęp już mamy, teraz można przystąpić do samego sedna problemu „Jak rozwalić to cholerstwo". Muszę tylko dodać, że opis przeznaczony jest dla osób grających po stronie homo sapiens (humans).

Wszystko zaczęło się od niespodziewanej napaści. Były sobie bowiem dwie krainy. Jedna z nich o nazwie Azeroth była krainą mlekiem i miodem płynąca. O drugiej nie wiadomo zbyt wiele. Znane jest nam tylko, że była zamieszkiwana przez dziwne stwory, których pochodzenia nikt nie umiał wyjaśnić. W krainie Azeroth panował mądry król, który miał pod swoim władaniem potężną, lojalną i oddaną armię. Wszyscy mieszkańcy tej krainy byli bezgranicznie oddani swojemu królowi. Dzięki swojej ciężkiej pracy uczynili krainę Azeroth rajem na ziemi. Sielanka nie trwała jednak zbyt długo. Pewnego dnia kraj napadła horda Orków. Nikt nie wiedział dokładnie skąd przybyli, każdy jednak wiedział jakie mieli zamiary. Po ich odejściu piękna dotąd kraina, wyglądała jak giełda komputerowa po nalocie. Wszystko doszczętnie spalone, ludzie wycięci w pień, chaty spalone, uprawy zniszczone. Można by tu wyliczać bez końca. W końcu król powiedział „Dość". Nie tylko powiedział, ale i powołał właśnie Ciebie do bardzo ważnego zadania. Musisz obronić krainę przed kolejnym najazdem Orków. W jaki sposób tego dokonasz, zależy tylko od Ciebie. Na koniec dostałeś nieograniczoną władzę, aby tylko pokonać tą zarazę. Ludzie żegnali Cię z płaczem – wymachując chustami i głośno zawodząc życzyli Ci powodzenia.

Na samym początku mamy do dyspozycji bardzo skromny potencjał, zarówno militarny, jak i gospodarczy. Ale nie martw się zbytnio. Nasi przeciwnicy nie stoją wyżej od nas, a może nawet są o jeden szczebelek niżej. Przedstawię teraz może pokrótce ogólny widok gry.

Po środku ekranu znajduje się główne pole gry. Tutaj dokonujemy wszelkich działań wojennych, tutaj stawiamy nowe budowle, tutaj przemieszczamy oddziały i tutaj wyrzynamy naszych wrogów (albo oni nas). Po prawej stronie u góry znajduje się ogólna mapa całego terytorium, na którym rozgrywa się walka.

Kolorem zielonym oznaczone są nasze wojska albo budowle, zależnie od wielkości. Na biało zaznaczone są kopalnie [Gold Mine], z których czerpiemy złoto, ale o tym w dalszej części opisu. Te czerwone, mizerne punkciki to nasi wrogowie. Kolorem ciemnozielonym zaznaczone są lasy itp.

Przystępując do penetracji terenu, warto wysłać mały patrol, aby sprawdzić co w trawie piszczy. Gdy natrafimy na jakiś ślad obcej cywilizacji, to możemy albo rozpocząć walkę (jeżeli są to małe oddziały) albo ewakuować się do bazy. Obszar mapy odkrywany jest wraz z przemieszczaniem się naszych jednostek.





Poniżej mapy jest puste miejsce. Gdy jednak najedziemy kursorem na jakiś obiekt pojawia się tu MENU (pojawia się ono tylko wtedy, gdy dany obiekt należy do nas).

U samej góry ekranu, na wąskim pasku po lewej stronie, jest ikonka drzewka i obok niego cyfra. Pokazuje nam to ile drzew mamy akurat w magazynie. Po prawej stronie jest ikonka złota i liczba. Analogicznie jak z drzewem.

Gra podzielona jest na etapy. Aby przejść etap należy zmieść z powierzchni naszych wrogów. Dokładniej mówiąc należy zniszczyć ich budowle, wyrżnąć ich w pień, zgwałcić ich kobiety (o przepraszam, to nie ta baj-



ka). W każdym bądź razie trzeba ich zniszczyć, chyba dobrze wiecie o co chodzi.

W pierwszym etapie sprawa wygląda banalnie. Całym interesem dowodzimy jakby z głównej kwatery [Town Hall]. To właśnie tego budynku będziesz musiał jak najlepiej bronić. Gdy je stracisz, to możesz się pożegnać z dalszą grą. Po najechaniu kursorem na Town Hall, pojawia się Menu. Masz tam do wyboru na razie dwie opcje. Albo budowę dróg, albo szkolenie „wieśniaka" [Peasant].

Drogi mają w tej grze bardzo istotne znaczenie. Tylko przy nich możesz budować

RAFT

nowe budynki. Natomiast wieśniacy potrzebni są do wydobywania złota albo do ścinania drzew, albo też do naprawiania budowli, które uległy uszkodzeniu podczas ataku. Po najechaniu kursorem na wieśniaka (robotnika) pojawia się jego menu. Podam tutaj menu już bardziej rozwinięte, niż to jest w pierwszym etapie.

- Ikona Strzałka i postać: Move, dzięki niej poruszasz postacią, nie tylko robotnikiem.
- Ikona Tarcza: STOP, zatrzymanie wieśniaka w miejscu, w którym akurat się znajduje.
- Ikona Młot skrzyżowany z piłą: reperacja, dzięki niej możesz reperować uszkodzone budynki.
- Ikona Skrzyżowane dwa kilofy: albo wydobywanie złota, albo ścinanie drzew.
- Ikona Młot na brązowym tle: Budowa farm albo Barracks.
- Ikona Młot na szarym tle: Budowa zaawansowanych budowli.



Aby zacząć w ogóle cokolwiek budować musimy mieć dostatecznie dużo złota i drzew. Aby zapas drzewa lub złota systematycznie się powiększał wybieramy wieśniaka i następnie ikonę wydobywania.

Pojawi się teraz krzyżyk. Wystarczy nakierować go albo na kopalnię, albo na las. Chwila oczekiwania i już mamy 100 jednostek złota albo trochę drewna. Od tego czasu wieśniak będzie systematycznie wydobywał złoto albo ścinał drzewa. Na początku warto wyszkolić sobie paru takich wieśniaków. Wtedy znacznie skróci się czas oczekiwania na potrzebną ilość złota lub drzewa. Wieśniacy będą wydobywać surowce, aż złoże wyczerpie się. Wtedy kopalnia wybucha, a las no to sami wiecie. Szkoda tylko, że las po jakimś czasie nie odrasta z powrotem.

Każdemu etapowi możemy poświęcać dowolny okres czasu. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń czasowych.

Gdy mamy już dostateczną ilość drzew i złota, to możemy przystąpić do rozbudowy naszej bazy.

Wybierając z menu wieśniaka opcję budowy (młot na brązowym polu) budujemy sobie Barracks. Jest to wartownia w której szkolimy naszych żołnierzy. Z początku wystarczy tylko jedna, ale w późniejszych etapach warto mieć dwie takie pod ręką. W pierwszym etapie możemy szkolić tylko piechotę (FOOTMAN). Są to jednak w pełni wystarczające oddziały, jako że na początku nie mamy kogo atakować. Wysyłamy sobie takiego ochotnika na penetrację terenu. W czasie obchodu możemy się natknąć na pojedyncze wojska nieprzyjaciela, dlatego też warto zawsze wysyłać patrole złożone z dwóch wojaków. Nie należy tutaj zapominać o obronie bazy. W jej pobliżu zawsze powinno być kilka oddziałów na wypadek niespodziewanego ataku.







Może teraz pozostawmy na chwilę sprawę wojska i zajmijmy się gospodarką. Otóż możemy tworzyć praktycznie nieograniczoną liczbę ludzi – żołnierzy i wieśniaków. Jedynym problemem, który staje nam na drodze jest sprawa wyżywienia.

Do tego celu potrzebne są nam farmy (farms). Z nich czerpiemy wszelkie pożywienie konieczne do utrzymania naszego wojska. Wszystko kosztuje, ale nic tak bardzo jak utrzymanie wojska gotowego do ataku. Jak powiedziałem już na początku wszelkie pieniądze zastępuje nam złoto, wydobywane z kopalni. Tutaj nic nie ma za darmo. Budowa każdego budynku, wyszkolenie wieśniaka, nie mówiąc już o żołnierzu kosztuje grube pieniądze. Na budowę budynków potrzebujemy nie tylko złota, ale i drewno. W przypadku wojska sprawa wygląda trochę lepiej. Złoto oczywiście jest potrzebne, a drewno tylko w sporadycznych przypadkach, np. na budowę katapulty czy łuczników (Archer) – wiadomo łuk jest z drewna, no i strzały.

W porządku. Ogólny zarys już mamy, wszystko idzie doskonale, złota mamy jak lodu, nikt nas nie atakuje, żyć nie umierać. Tak jest tylko w pierwszym etapie, dalej zaczynają się już schodki.

Podobnie jak w „DUNE II" naszym celem jest zniszczenie bazy nieprzyjaciela. Ukryta jest ona gdzieś tam w oddali. Na początku nie jesteś przez nikogo atakowany, komputer daje Ci czas na rozbudowę armii. Zwykle tak jest, że zaczynasz od razu mając pod myszką kilku robotników.

Wyślij ich od razu do ścinania drzew lub wydobywania złota. Nie możesz tracić ani chwili. Każda minuta zwłoki czyni Twojego konkurenta coraz silniejszym. Czas





bowiem totalnym idiotą, i sprawa taktyki nie jest mu w ogóle znana. Atakuje Cię sporadycznie, chaotycznie, powodując więcej zamieszania niż strat. Komputer rzadko kiedy atakuje całą grupą. Najczęściej są to samobójcze ataki, które mogą wzbudzić tylko litość. Wielka szkoda, że nie można tutaj ustawić inteligencji komputera. Gdy jednak zauważysz, że oddziały przeciwnika zaczynają się powoli zbierać niedaleko Twojej bazy, można zastosować metodę na „wabia". Wysyłamy np. jednego łucznika, aby zwabił oddziały wroga w pobliże naszych wojsk i wtedy sprawa załatwiona. Taka metoda przydaje się także wtedy, gdy walkę toczyć będziesz w podziemnych korytarzach, bez możliwości tworzenia nowych wojsk. Najlepszym sposobem na rozłożenie przeciwnika na łopatki, a może raczej na glebę, jest powolne wywabianie wszystkich wrogich jednostek z bazy, aż zostanie ona bez obrony.

odgrywa tutaj bardzo istotną rolę. Im szybciej uformujesz wojsko do obrony bazy, tym lepiej. Na początku nie ma co się rwać do bitwy. Komputer ma swoją bazę zbudowaną w stu procentach. Już jej nie rozbudowuje, także tutaj nie masz się co martwić. Lepiej spokojnie przystąpić do obrony swojej osady, niż atakować nikłymi, małymi oddziałami. Taki atak będzie z góry skazany na niepowodzenie. Zostawmy jednak na chwilę taktykę. Sprawą równie ważną jest jakość naszej armii, którą to uzyskać możemy na drodze rozwoju poszczególnych gałęzi gospodarczych. Tutaj liczy się jakość a nie ilość.

Aby w ogóle móc zacząć budować bardziej skomplikowane zabawki militarne potrzebny nam jest budynek o nazwie Lumber Mill (Tartak). Dzięki niemu możemy szkolić łuczników. W nim także robotnicy szkolą się. Po takim kursie możemy już przystąpić do tworzenia bardziej zaawansowanych budowli, np. Stadnina (Stable). Dzięki tej budowli możemy szkolić rycerzy (Knight) na koniach. Trzeba tutaj dodać, że w każdym budynku możemy dokonać pewnej rozbudowy, np. polepszyć jakość kusz, ich zasięg i siłę. W Black Smith (budynek dzięki, któremu możemy produkować katapulty), możemy polepszyć wyposażenie wojska, siłę ataku i obronę. Takie zabiegi słono kosztują, ale naprawdę to się opłaca. W dalszych etapach przybywa nam między innymi Wieża (Tower). Jest to niewątpliwie jedna z najbardziej przydatnych budowli. W jej murach ćwiczymy bowiem magików (Conjurer). W ostatnich etapach będzie to nasza podstawowa broń. Otóż podczas gry zauważycie, iż oprócz normalnych wojsk atakować Was będą siły nieczyste. A to nagle, ni stąd ni zowąd, nad Twoimi budynkami zacznie się unosić fioletowy dymek, który skutecznie będzie siał śmierć i spustoszenie w Twojej osadzie. A to znowu zaatakuje Cię czerwony diabeł (Daemon) ze skrzydełkami na plecach, który jednym machnięciem siekiery bez problemu rozpłata Twojego żołnierzyka. Na szczęście my też jesteśmy wyposażeni w różnego rodzaju magie. Otóż Conjuer w swoim ekwipunku posiada cztery zaklęcia:

▪ Elemental Blast – zaklęcie pozwalające Magikowi uderzyć dość odległego przeciwnika. W tym celu wykorzystywana jest sfera mocy wytwarzanej przez żywioły

• Summon Scorpions – pozwala przywołać i przenieść z pustyni mordercze Skorpiony, które wykonują polecenia Magika dopóki same nie zginą.

▪ Summon Elemental – umożliwia wezwanie na pomoc sił natury i stworzenie Żywiołu Wodnego. Żywioł ten jest bardzo odporny na ciosy, szczególnie Żywiołu Ognia będącego „wunderwaffe" Orków. Wielką zaletą Żywiołu Wodnego jest to, że nigdy, w żadnych okolicznościach nie może on zwrócić się przeciwko swemu twórcy.

▪ Rain of Fire – Ognisty Deszcz. Potężne zaklęcie, które w sferze swego działania niszczy doszczętnie wszelkie żywe istoty i zabudowania. Niestety, jak łatwo się domyślić, Ognisty Deszcz nie potrafi odróżnić wrogów od przyjaciół. Niszczy wszystko, także Twoich poddanych, jeśli nieopatrznie trafią w jego zasięg.

W Kościele (Church) możemy ćwiczyć kleryków. Mają oni wielki dar uzdrawiania nadwątlonych oddziałów. Mogą także odkrywać nie spenetrowane do tej pory tereny. Przydaje się to w celu zlokalizowania bazy przeciwnika bez wysyłania na pewną śmierć naszych oddziałów. No ale nie będę psuł Wam najlepszej zabawy. W każdym bądź razie, jest wiele sposobów zmiażdżenia przeciwnika. Kleryk dysponuje następującymi zaklęciami:

• Holy Lance – zaklęcie pozwalające odeprzeć bezpośredni atak. Emanacja Dobra wpływa do umysłu i duszy napastnika, a oddziaływuje na niego tym mocniej, im parszywszy ma on charakter.

▪ Healing – pozwala uleczyć dowolne zranienie lub chorobę, choć czyni to w dość nietypowy sposób. Po prostu cały ból i osłabienie leczonej postaci zostają rozdzielone po równo na całą populację.

▪ Invisibility – niewidzialność. Niestety cechę tę zyskuje jedynie rzucający zaklęcie – natomiast nie może uczynić niewidzialnym nikogo innego.

▪ Far Seeing – dalekowidzenie. Pozwala klerykowi zajrzeć w dowolnie ukryte miejsce. Niestety zasięg tego dalekowidzenia jest ograniczony, ale Kleryk nie jest przecież Bogiem Wszechwidzącym.

Na sam koniec sprawa najprzyjemniejsza, najciekawsza i najistotniejsza: „Taktyka".

Otóż musisz wiedzieć, iż taktyka odgrywa w tej grze rolę najważniejszą. Możesz mieć armię dwukrotnie większą od armii przeciwnika, a i tak możesz przegrać. Otóż cała sprawa sprowadza się do tego, aby umiejętnie wykorzystać przewagę nad komputerem. Tą przewagą jest oczywiście nasz umysł. Komputer jest

Wtedy szturmujemy całą armią i kłopot z głowy. Czasami zdarza się, że komputer „widząc" nasze wojska zgromadzone pod swoją bazą, robi ostateczny, desperacki atak wszystkimi swoimi oddziałami jakie posiada. Dlatego też nie atakujmy nigdy wszystkimi jednostkami. Zostawmy zawsze kilka pod bazą na wszelki wypadek.

Na koniec wspomnę, że „War Craft" jest grą ogromnie rozbudowaną. Jest tu ogromna liczba scenariuszy. Gdy skończysz grę możesz sam komponować swoje własne scenariusze w opcji Custom Game.

Ustalasz tam liczbę wojsk, na jakim terenie ma się toczyć akcja, którą ze stron chcesz reprezentować. Gdy walka z komputerem już Ci się znudzi, jest opcja pozwalająca na grę przez modem lub przez złącze szeregowe. Mówię Wam, to coś niesamowitego. Muzyka jest doskonała, efekty specjalne zapierające dech w piersiach. Ogólnie gra jest super, a dostępna jest na komputery PC o konfiguracji: 386 4 MB RAM, 10 MB HD. Co ciekawsze występują wersje na dyskietkach i na kompakcie. Z tym że wersja CD nie oferuje graczom większej ilości misji, ani nic z tych rzeczy. Możemy jedynie podziwiać pełniejsze demo i zachwycać się piękną muzyczką. Cóż, dobre i to!

▪ **V.I.P.**

Za udostępnienie gry w wersji CD dziękujemy firmie MULTI-PRO





MIRAGE SOFTWARE jest jedynym i wyłącznym dystrybutorem poniższych programów w Polsce. Ich sprzedaż w każdej innej formie lub pochodzących z innego źródła jest nielegalna i niezgodna z prawem!



Amiga · CD32 · IBM PC · CD ROM
Znakomita gra przygodowa z fenomenalną grafiką. Atmosfera tajemniczego, mrocznego świata fantazy.



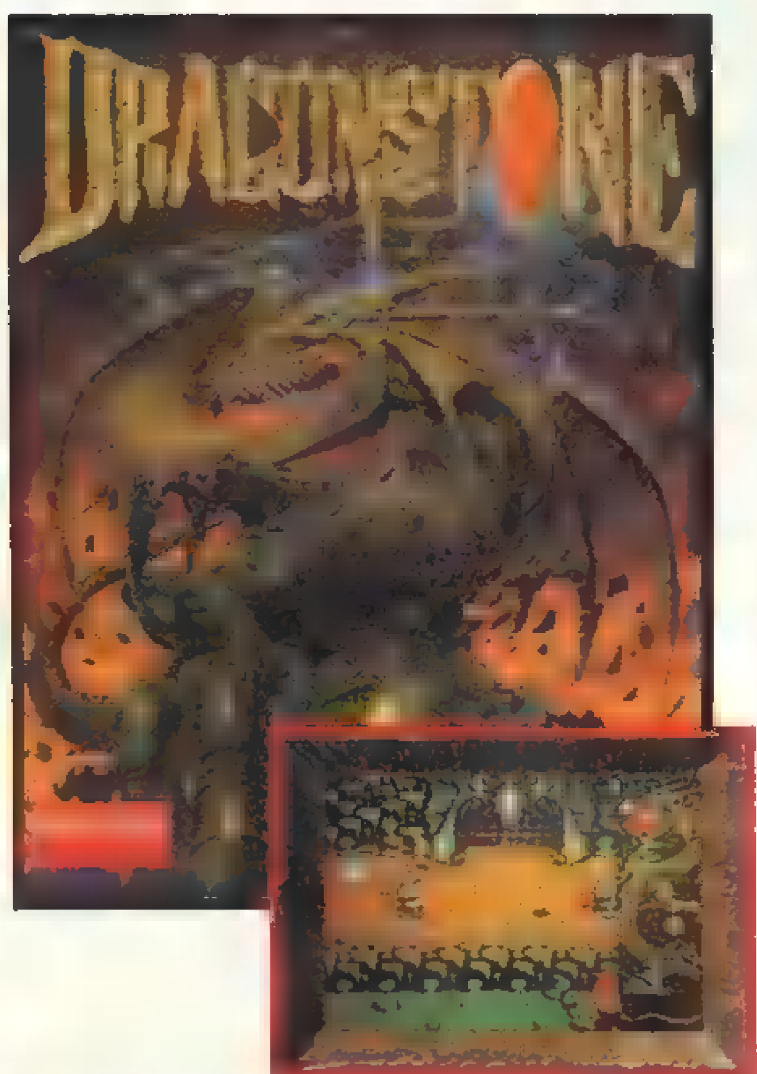
A1200 · CD32
Wieloetapowa, bajecznie kolorowa i superszybka strzelanina. Kilka alternatywnych światów z czychającymi przygodami.



IBM PC · CD ROM
Interaktywna, wieloetapowa misja w kosmosie, super projekt, rewelacyjne intro, niesamowite atmosfera, grafika, muzyka



IBM PC · CD ROM
Symulator jakiego jeszcze nie było. Programy komputerowe wkraczają w XXI wiek. Znajdziesz tu wszystko, czego szukasz w symulatorach.



Amiga · CD 32
Przepiękna gra fantasy z elementami gry zręcznościowej i role playing, wiele ciekawych opcji, niezwykła atmosfera



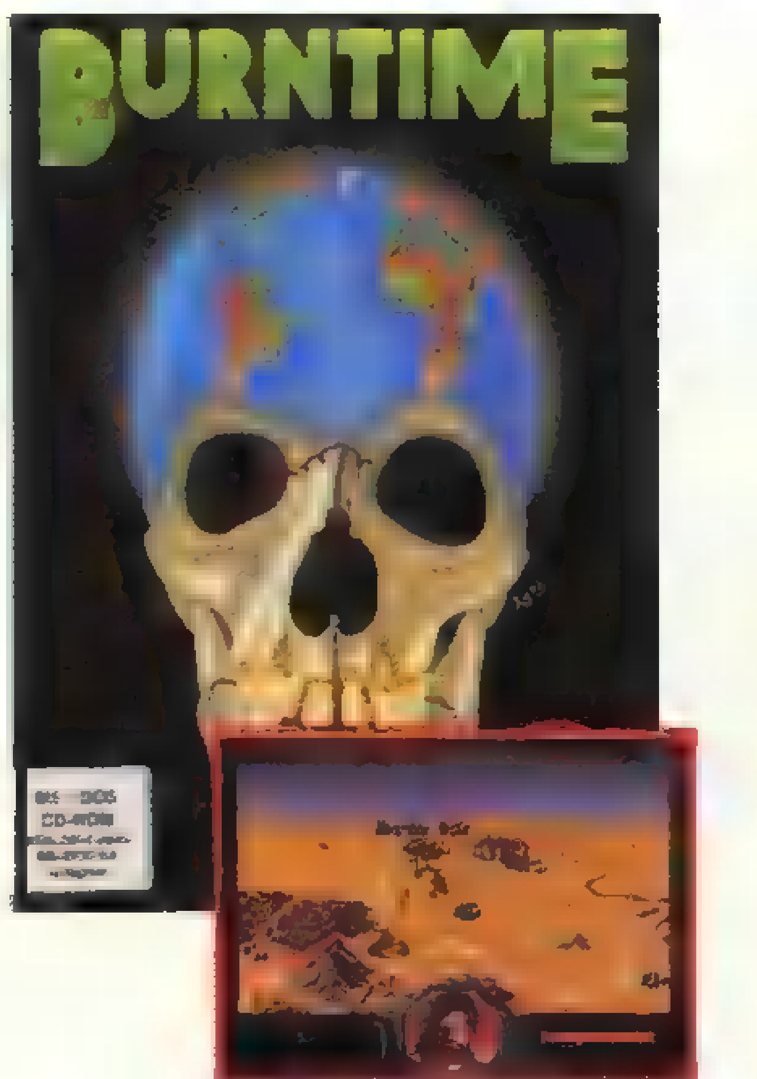
IBM PC · CD ROM · Amiga · A1200 CD32
Prawdziwy hit wśród gier przygodowych. Znakomita grafika, atmosfera świata fantazy. Wspaniała zabawa dla każdego.



Amiga · A1200 · IBM PC
Mały Piłkarzyk wędruje po świecie w poszukiwaniu kawałków PucharuŚwiata. Rewelacyjne grafika, animacja, wspaniała zabawa z piłką w inny sposób.



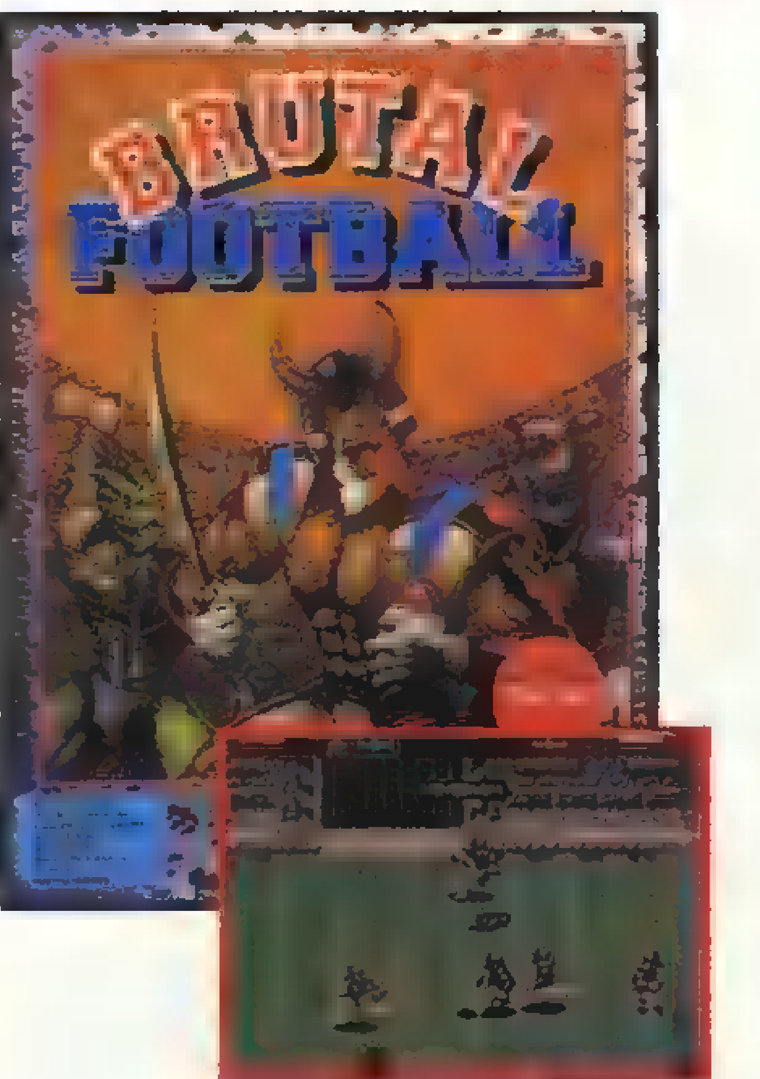
Amiga · IBM PC
Najlepszy z managerów piłkarskich, wiele opcji, świetnie opracowane rozgrywanie meczy, wpływ wybranej taktyki na grę drużyny



Amiga · IBM PC · CD ROM
Znakomita gra strategiczno–ekonomiczna, kilkanaście miejsc do odwiedzenia, problemy ekologiczne, wciągająca fabuła



Amiga · A1200 · IBM PC · ST
Najnowsze dziecko firmy Silmarils, rewelacyjna gra role playing w atmosferze niesamowitej planety, super grafika, muzyka, scenariusz



Amiga · A1200 · IBM PC
Inne spojrzenie na amerykański futbol, czyli banda brutali na boisku, piłka przyszłości w walecznym wydaniu, hit!

WKRÓTCE NOWŚCI!

SKELETON CREW – A1200
super nawalanka przyszłości
BIG RED ADVENTURE – PC, CD ROM
niezwykle dowcipna przygodówka
FOOTBALL GLORY – Amiga, A1200, PC
najlepsza do grania piłka nożna
PINKIE – Amiga
super platformówka z niespodziankami

... także nowe, polskie hity:

DAN WILDER – Amiga
JURAJSKI SEN – Amiga
TAEKWONDO MASTER – A1200
UNCOVER IT – IBM PC
CO DO GROSZA – Amiga
MORTAL WEAPON – Amiga
DOMAN - GRZECHY ARDANA – Amiga
KRĘTACZ – Amiga

UWAGA NADCHODZĄ FERIE!

Wszystkim aktualnym i przyszłym klientom miłego

MIRAGE SOFTWARE
03–982 WARSZAWA, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22

DR. RA

Ostatnimi czasy powstało wiele gier małpujących słynnego „Dooma". Jednak staruszek „Doom" trzyma się świetnie i niechętnie przekazałby palmę pierwszeństwa w grach tego typu. Myślę, że nie muszę się wysilać i opisywać co to jest za gra i na czym ona polega. Gdybym natomiast został wyrwany do tablicy i miałbym odpowiedzieć, co takiego sprawia, że ludziska na całym świecie zagrywają się w tę gierkę, a inne choć podobnie zrobione, nie wywołują już takiego entuzjazmu, to bym się chyba skichał. Tak, jest to doprawdy dość dziwna sprawa, ale „Doom" ma w sobie jakąś nieokreśloną moc, która każe w niego grać, grać i...

Ale nadszedł nowy rok i sypnął on nowościami jak z przysłowiowego rogu obfitości. Wiele z nich nawiązuje wprost do idei „Dooma", jeśli oczywiście w ogóle można w tym przypadku mówić o jakiejkolwiek idei. Jest w tym gronie naprawdę wiele świetnych gierek np. „Rise of the Triad", „Descent", „Body Count" i oczywiście „The Fortress of Dr. Radiaki". Ta ostatnia trafiła już do normalnego rozpowszechniania, a przeznaczona jest na PC i to zarówno w wersji dyskowej, jak również CD. Gra jest starannie wydana, a zawartość dość dużego pudełka z efektowną okładką, przedstawia się następująco: dwie identyczne instrukcje z tym, że jedna po polsku, a druga to oczywiście oryginał po angielsku. Dalej, w zależność od typu wybranego przez nabywcę nośnika, mogą to być dyskietki HD w ilości 7 szt. lub 1 srebrzysty krążek CD. A teraz o tym, jak przedstawia się zawartość wspomnianych nośników. Otóż mamy tu do czynienia z rasową gierką typu Doom-Killer z bardzo dobrą grafiką i niezłymi pomysłami. Jeśli zaś idzie o samą fabułę gry, to wypadałoby zajrzeć do legendy zawartej w instrukcji, a w wielkim skrócie wygląda to tak:

„Z głębokiego snu obudził Cię daleki głos dzwonka. Jesteś gotowy do działania, drżą napięte mięśnie, wyskakujesz z dzwonnicy kościoła St. Steven, łapiesz się słupa i zsuwasz się w dół. Podnosisz słuchawkę i słuchasz głosu dobiegającego z drugiej strony...

– Jesteśmy w trudnej sytuacji, Banner. Jakiś wariat grozi światu nuklearnym zniszczeniem...

– Czy wiadomo kim może być szantażysta?...

– Spośród stu ludzi na całym świecie zdolnych do skonstruowania głowic nuklearnych, dziewięćdziesięciu dziewięciu zostało zlokalizowanych w salach wykładowych. Brak tylko jednego... ekscentrycznego japońskiego magnata wyposażenia domowego, dr. Niko Radiaki. Posiada on wyspę na Pacyfiku. Ostatnio wykryliśmy w wodzie radioaktywne odpady, które pochodzą z wyspy. Chcemy żebyś właśnie tam rozpoczął swoją misję. Wytrop Radiakiego, ustal czy jest winny i rozbrój machinę piekielną, zresztą niekoniecznie w tej kolejności...

Masz wyznaczone zadanie. Jest tylko jedno pytanie – czy na tyle jesteś mężczyzną, by je wykonać"? Na to pytanie nasz szanowny czytaczu musisz odpowiedzieć sobie sam! Przed Tobą bowiem niezmierzony labirynt, pełen piekielnych niespodzianek, ohydnych mechanicznych stworów, demonicznych, stalowych rycerzy ninja itp. Oprawa graficzna robi wrażenie, zaś płynność animacji zależy w głównej mierze od sprzętu jakim dysponujesz. Producenci zalecają 486SX–33 MHz, 8 MB RAM. Jeśli więc dysponujesz komputerem o podobnych parametrach, to bez obaw możesz rozpocząć zabawę, a gra może się podobać. Cel gry jest bardzo jasno określony, musisz po prostu ocalić świat przed zagładą. Żeby tego dokonać musisz najpierw przedostać się na najwyższy poziom fortecy dr. Radiaki i zniszczyć Ostateczną Broń. Nie jest to oczywiście zadanie łatwe, ale dla prawdziwego twardziela, to kilka przyjemnych godzin morderczej gimnastyki joysticka lub szaleńczego figlowania po klawiaturze. Konstrukcja gry nie zaskakuje niczym nowatorskim, a powiela dobre wzorce z powodzeniem stosowane w tego typu grach.

Menu główne, do którego przechodzisz po wciśnięciu ESC, zawiera:

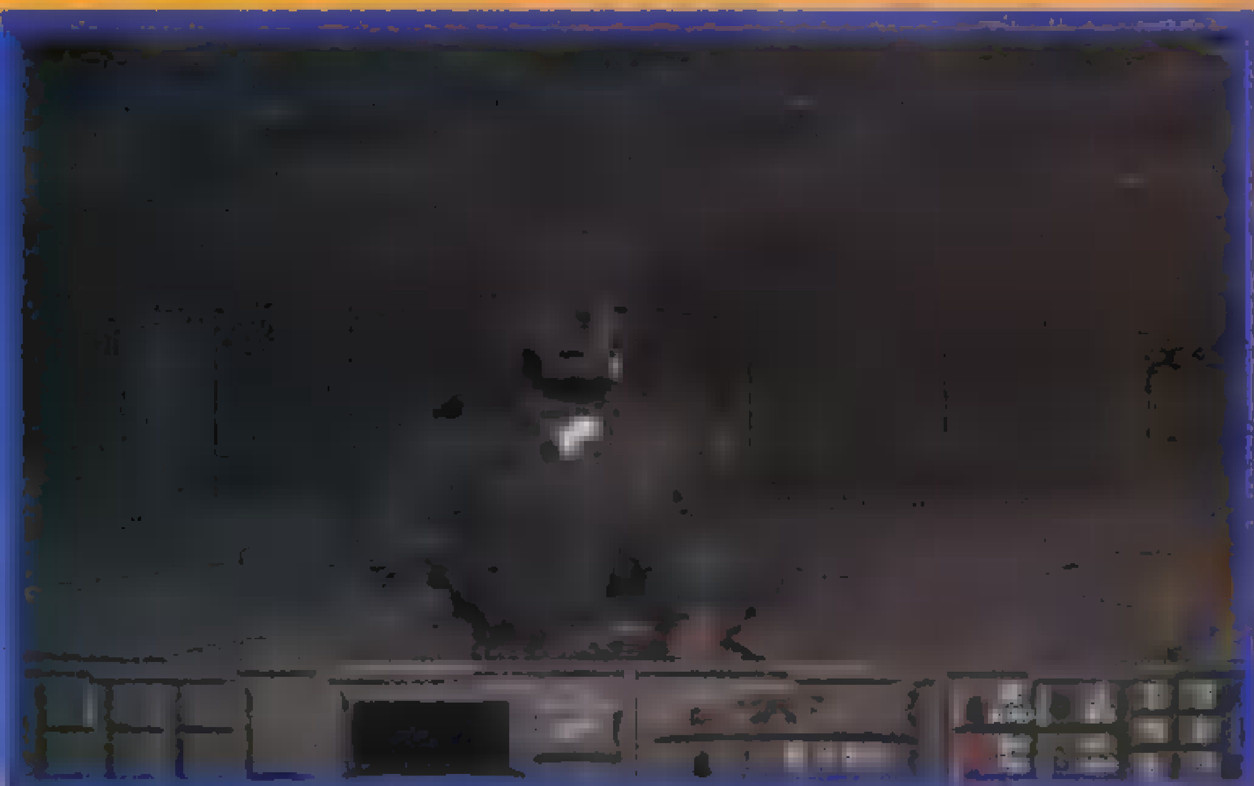
- New – nowa gra
- Load – ładowanie starego zapisu gry
- Save – zapis aktualnego stanu
- Options – służą do modyfikacji samej gry w zakresie:
  - Muzyka – może być włączona, wyłączona; ustalasz także głośność muzyki i efektów dźwiękowych (Sound Volume)
  - Poziomy trudności – wybierasz spośród trzech dostępnych, tj. łatwy, średni i trudny. Główna różnica w stopniu trudności polega na liczbie przeciwników i ich rozmieszczeniu w grze
  - Poziomy zamglenia – ustawiasz go w zależności od Twojego monitora, to taki mało istotny bajerek
  - Szczegóły podłogi i szczegóły ścian – często spotykana opcja, która pozwala zwiększyć płynność animacji, zwłaszcza przy wolniejszym sprzęcie, ale kosztem utraty ostrości szczegółów ścian czy podłogi
  - Czułość myszy – tego chyba nie trzeba wyjaśniać

U dołu ekranu znajduje się menu zawierające niezbędne informacje dotyczące: posiadanych kluczy, zdrowia, aktywnej broni oraz posiadanej broni i amunicji.

Jest to na tyle istotny element, że wypada poświęcić mu trochę miejsca. Tak więc patrząc od lewej mamy:

- „Key Inventory" – aktualnie dostępne klucze. W trakcie gry, zanim dotrzesz do głównej fortecy dr. Radiaki, poruszasz się po rozległym labiryncie przypominającym ruiny starożytnego zamczyska lub innej budowli o podobnym charakterze. W wielu miejscach natkniesz się na zamknięte drzwi, które muszą zostać otwarte, żebyś przeszedł do dalszej części gry. Niektóre można otworzyć tylko kluczem o odpowiednim kolorze, a inne za pomocą dźwigni (niekoniecznie znajdującej się w sąsiedztwie tych drzwi).

W tej sekcji menu masz wyświetlane informacje o tym, jakimi kluczami aktualnie dysponujesz oraz jakiego rodzaju są to klu-







DIAKI

cze. Musisz wiedzieć, że są one podzielone według kształtów i kolorów, i że nie jest to bez znaczenia. W grze natkniesz się na dwie wielkości kluczy: mniejsze i większe. Te większe, to klucze główne pasujące do zamków o tym samym kolorze. Możesz ich używać na różnych poziomach. Natomiast klucze mniejsze, inaczej zwane czasowymi, mogą być wykorzystywane tylko na jednym poziomie.

● „Health” – to standardowa sekcja menu w wielu grach tego typu. Odzwierciedla ona stan Twego zdrowia, czyli konkretnie w skali od 100% do 0% poziom energii życiowej. W trakcie gry czekają Cię liczne potyczki ze strażnikami, a to wiąże się niestety ze spadkiem Twej kondycji życiowej. Na szczęście programiści zaopatrzyli grę w bardzo przydatną możliwość podreperowania swojej energii życiowej. Możliwe jest to dzięki przedmiotom, które znajdujesz podczas swej niebezpiecznej misji. Przykładowo sakiewka ze starożytnymi ziołami podnosi Twój potencjał o 10 punktów, strzykawka ze środkiem uśmierzającym ból przywraca 5 punktów, a stara torba lekarska dodaje aż 25 punktów.

● „Active Weapon” – podzielona jest na trzy podsekcje, z których pierwsza dostarcza informacji odnośnie broni którą wybrałeś. Druga, to rodzaj amunicji, a trzecia określa ile strzałów zostało w magazynku i ile będzie zawierał nowy magazynek po przeładowaniu. Zagadnienie broni w grach Doomopodobnych jest chyba najważniejsze dla każdego gracza, więc zostańmy jeszcze przy tym temacie. Pomocna w tym będzie ostatnia sekcja w menu:



● „Weapon/Ammunition” – pozwala ona na zapoznanie się z całym dostępnym uzbrojeniem i amunicją, którym aktualnie dysponujesz. Rozpoczynając grę masz tylko kij baseballowy, który nosisz zawsze ze sobą, a oznaczony on jest numerem (1). Dla ścisłości każdemu typowi broni przyporządkowany jest konkretny numer wyświetlany w okienku. Oprócz kija baseballowego możesz zawsze używać pistoletu (3), co jest bliższe przyzwyczajeniom wyniesionym z „Dooma”. W trakcie gry znajdujesz oczywiście nowe rodzaje broni i amunicję do nich. Mogą to być: tradycyjny samurajski miecz tzw. Katana (nie mylić z kurtką), karabin maszynowy „Tommy Gun” znany z filmów gangsterskich o Al Cappone, granatnik i miotacz płomieni. Arsenał owszem, owszem – można powalczyć. Gdy dodamy, że istnieje jeszcze „Tajemnicza broń”, to mamy już pełnię szczęścia.

Klawiszami od 1 do 7 zmieniasz rodzaje broni, a Spacją dokonujesz jej przeładowania. Tak więc obsługa jest bajecznie prosta i nie przeszkadza w trakcie rozgrywki, a to jest bardzo ważne.

Istotną sprawą w dobrej orientacji w terenie jest możliwość obejrzenia planu sytuacyjnego. W Grze „Dr. Radiaki” mamy taką możliwość. Wciśnięcie klawisza „M” pozwala na dokładną orientację w terenie z tym, że widoczne są tylko te fragmenty mapy, w których już byliśmy – tzw. automaping. Jak więc wynika z tego krótkiego opisu, możliwości gry są duże i teoretycznie nie powinna ona ustępować wspominanemu tu do znudzenia „Doomowi”. A czy ustępuje? Na to pytanie trudno jest jednoznacznie odpowiedzieć, gdyż mimo znacznych podobieństw tych dwóch gier – zwłaszcza w sferze grafiki i zastosowanych rozwiązań – są to w gruncie rzeczy inne gry. „Doom” jest zdecydowanie bardziej dynamiczny, akcja w nim przebiega szybciej, co chwilę musisz używać swojej pukawki, działasz instynktownie niczym psychopatyczny zabijaka.

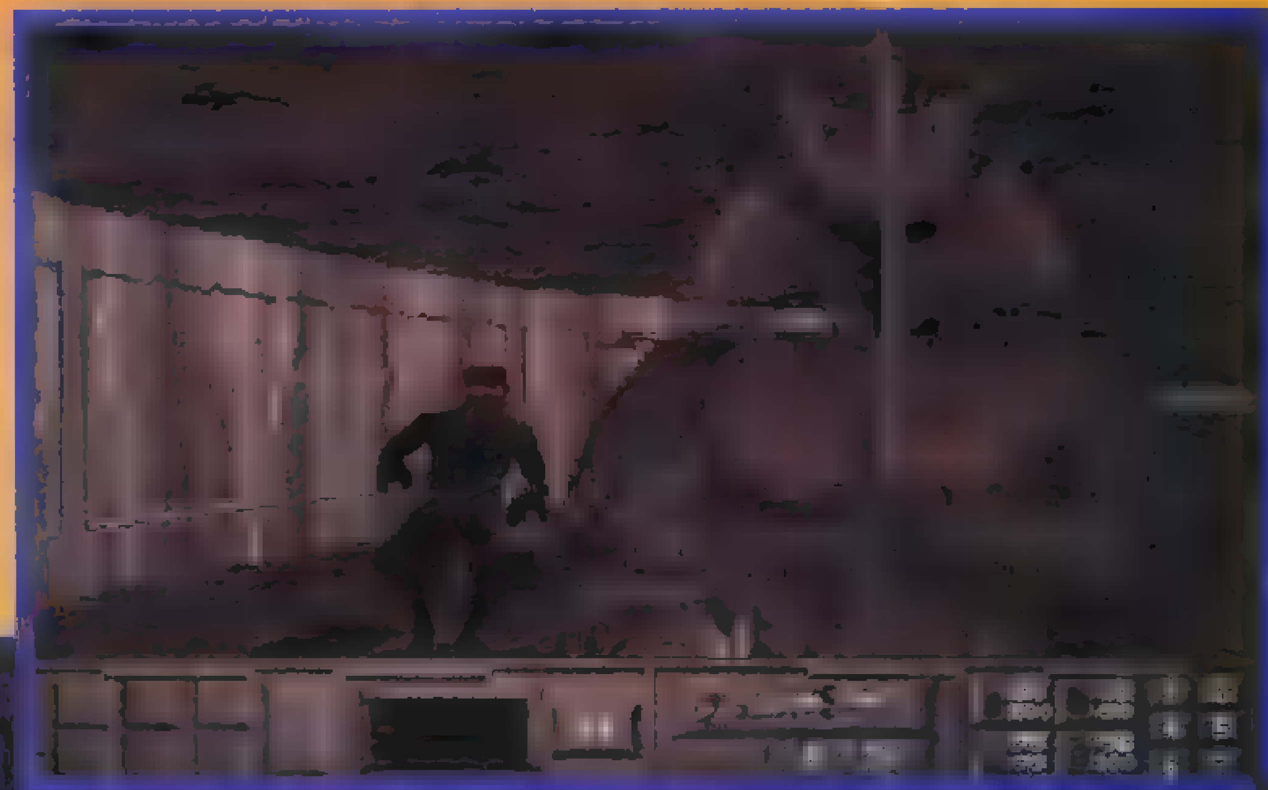
W „Dr. Radiaki” akcja rozgrywa się jakby dostojniej, powoli przemierzasz labirynt korytarzy martwiąc się o skompletowanie odpowiednich kluczy, wciśnięcie właściwych dźwigni, znalezienie szyfrów otwierających niektóre drzwi... Niejako na deser otrzymujesz możliwość przyłożenia jakiemuś mechanicznemu mutantowi. Gra owszem wciąga, ale już nie wywołuje takich mocnych emocji jak „Doom”. Wszystko jest oczywiście kwestią gustu, bo być może znajdzie się wielu, dla których przejście pierwszego poziomu „Dooma” jest już zbyt trudne ze względu na ilość atakujących postaci. Dla nich właśnie „Dr. Radiaki” może być dobrą alternatywą, można tu trochę postrzelać, ale trzeba też trochę pokombinować. Gra skonstruowana jest w taki sposób, że aby przejść na następny poziom, musisz najpierw dotrzeć do specjalnej rury łączącej oba poziomy. Żeby jednak to osiągnąć musisz najpierw pokonać licznych strażników i przebrnąć przez tzw. strefy zamknięte, choć nie zawsze jest to konieczne. Jednak w wielu przypadkach w tych właśnie obszarach możesz znaleźć leki, potrzebne rodzaje broni lub urządzenia niezbędne do przejścia na następny poziom.

Gdy już uda Ci się zlokalizować rurę dostępu, należy do niej podejść i wcisnąć klawisz Control. Reszta odbywa się bezboleśnie i masz możliwość obejrzenia ładnej, animowanej scenki. Podobnie możesz wracać z powrotem na niższe poziomy, o ile okaże się to niezbędne w dalszej części gry.

Podsumowując, gra do wybitnych nie należy, ale da się w nią pograć. Animacja, grafika, dźwięk stoją na zadowalającym poziomie. Akcja może czasami nużyć, ale potrafi jednocześnie pochłonąć na długie godziny. Bardzo dobrze się stało, że „The Fortress of Dr. Radiaki” trafił do naszych sklepów w wersji oryginalnej i to na krótko po światowej premierze. Mamy więc możliwość przeglądu nowych gier powstających na Zachodzie, a estetyka i pieczołowitość wydania jej w Polsce nastraja optymistycznie, co do dalszego rozwoju naszego rynku gier komputerowych. Miłośnicy gier typu Doom–Killer mogą czuć się usatysfakcjonowani, choć w moim mniemaniu, „Doom” tym razem nie został zdetronizowany i nie wiem, czy to w ogóle jest możliwe.

■ **MS**

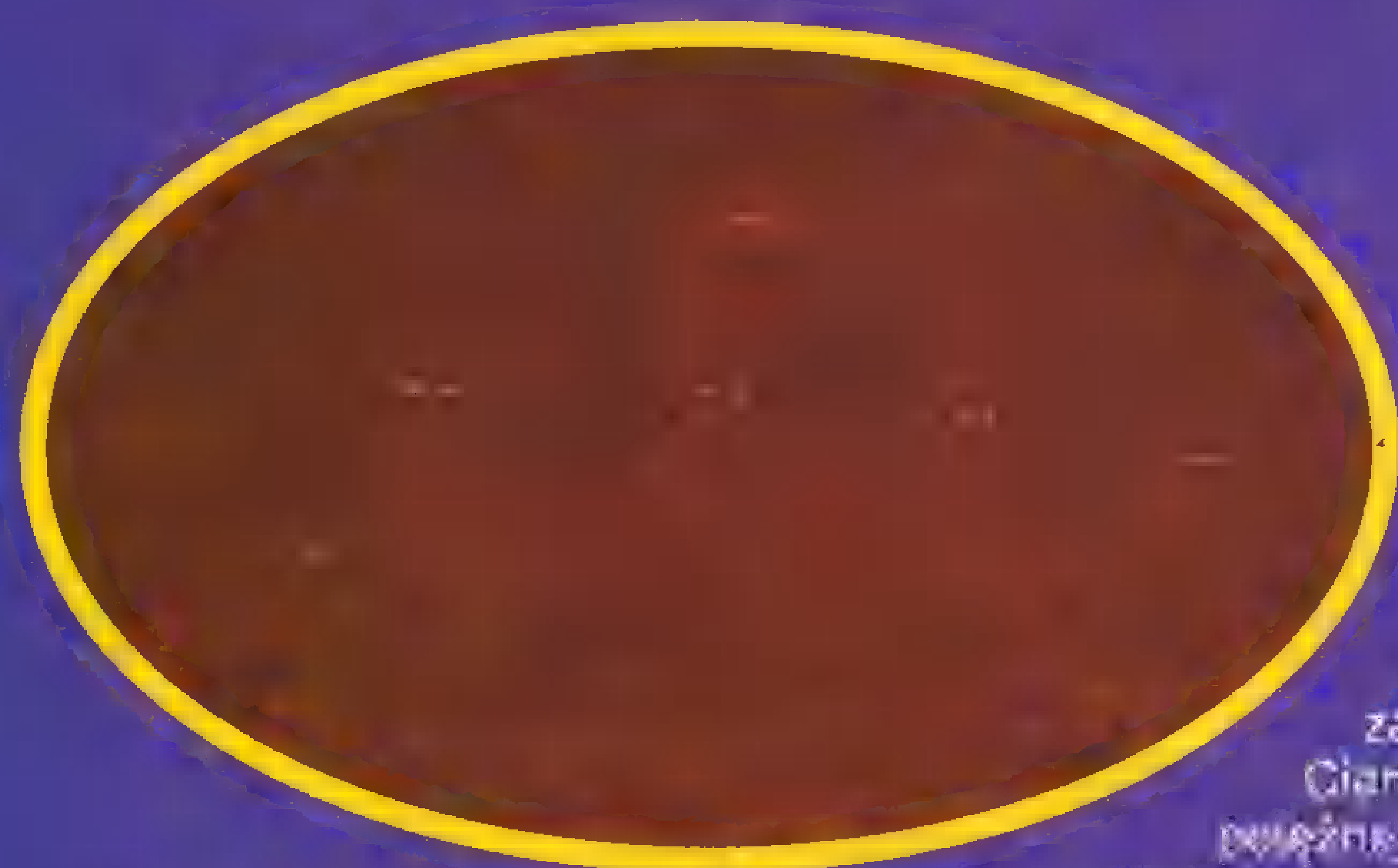
komputery: PC
dystrybucja: CMR DIGITAL
cena: 1 350 000





Noc była wietrzna i zimna. Wąski sierp księżyca, ukazujący się wśród szybko płynących chmur, wydobywał z mroku ogromną bryłę zamczyska. Na wierzchołkach wież obronnych migotały targane podmuchami wiatru ogniki pochodni. Straże dawno już odtrąbiły północ. Pagórkowaty teren okalający zamczysko wydawał się pusty i cichy.

MASTER OF MAGIC



Ze zwieńczenia dachu zamczyska dolatywał posępny głos puszczyka. Pomiędzy blankami murów obronnych pojawiały się czasami słabe refleksy światła. Wzniecały je blaski pochodni, odbijające się na lśniących powierzchniach tarcz i kręgłościach hełmów przechadzających się straży. Wolno płynęły minuty i kwadranse. Naraz dał się słyszeć szczęk zbroi i tupot licznych kroków, dobiegający spoza jednego z okolicznych wzniesień. Po niedługim czasie wyłonił się spoza niego liczny oddział uzbrojonych orków i halflingów. Zbliżali się szybko do wrót zamczyska. W pewnej odległości od zwodzonego mostu na daną komendę, szpaler wojowników zatrzymał się. Na jego czoło wysunął się wysoki, czarno odziany mag. Zadarł głowę wysoko i przemówił głośno w kierunku balkonu środkowej wieży zamku.

— ... Hej! Stary człowieku! Wyjdź i nie ukrywaj się więcej! Nadeszła Twoja ostatnia chwila, Twój marny koniec!

Czarno odziany mag wzniósł wysoko ręce i rzucił w ciemną noc straszliwe zaklęcie. W kierunku zamczyska strzeliła ognista błyskawica. Dał się słyszeć potężny grzmot, odbity echem od murów obronnych. Lśniące, tęczowo świetliste kręgi czaru owinęły się wokół zachodniej wieży obronnej. Ciemną noc rozświetlił grzmot potężnej eksplozji, wieża zakołysała się w swych posadach, rozpadła na części i runęła u podnóża zamczyska, wzniecając kłęby kurzu.

Potem zapadła cisza przerywana jedynie odgłosem osypującego się rumowiska. Jednak w otworach okiennych środkowej części zamku zabłysło światło a na centralny kamienny balkon wyszła wysoka postać. Światło padające z okien wydobyło szczupłą, nieco przygarbioną sylwetkę i siwe fale włosów potężnego czarownika Merlina.

Teraz z kolei on głośno przemówił w kierunku przybyłej, zbrojnej hordy.

— ... Do Ciebie mówię, nikczemny nędzniku. Pragniesz bogactw i nowych czarów? Chcesz władzy nad Arcanusem i nowych uciśnionych poddanych? Nie wiesz, że przyszedłeś po własną śmierć!

Merlin wzniósł ręce i skierował je w stronę najeźdźców. Spomiędzy jego dłoni wystrzeliła w kierunku oddziału pałająca, ognista kula. Jedna, druga... trzecia... zaraz potem czwarta!

Mag na czele szpaleru podskoczył, krzyknął — „Och, nie!" — i przesłonił twarz dłońmi. W chwilę później on i jego wataha przestali istnieć.

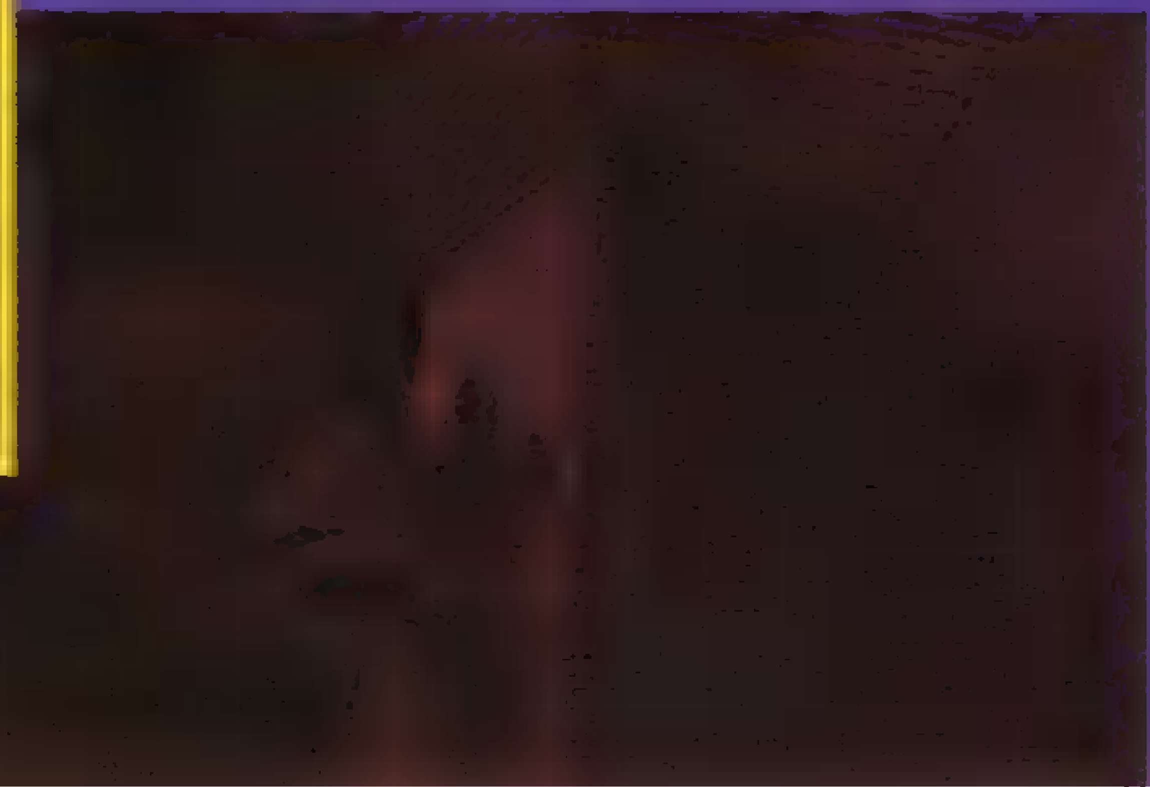


„Master of Magic" już w Polsce!

Opisałem Wam nastrojowe intro pojawiające się po wystartowaniu nowej a już głośnej gry statagicznej wydanej przez Simtex Software wespół z firmą MicroProse. Nosi ona nazwę „Master of Magic" i nosi wszelkie cechy genetyczne niezapomnianej „Civilization".

O ile bo jej wielka poprzedniczka (jak i „Colonization") rozgrywa się jakby w świecie rzeczywistym, to „Master of Magic" przenosi nas w krainę fantasy, pełną magów, elfów, orków, halflingów i przede wszystkim w krainę magii.

Grafikę „Master of Magic" trudno uznać za wyszukaną. Odczuwałem z tego powodu nawet pewien niedosyt. Sytuacji nie ratuje nieco lepsza grafika animowanych scen walki. Mimo to gra nie pójdzie na skromnej konfiguracji



sprzętowej, gdyż wymaga 4 MB pamięci RAM. Dźwięk można uznać za wystarczający.

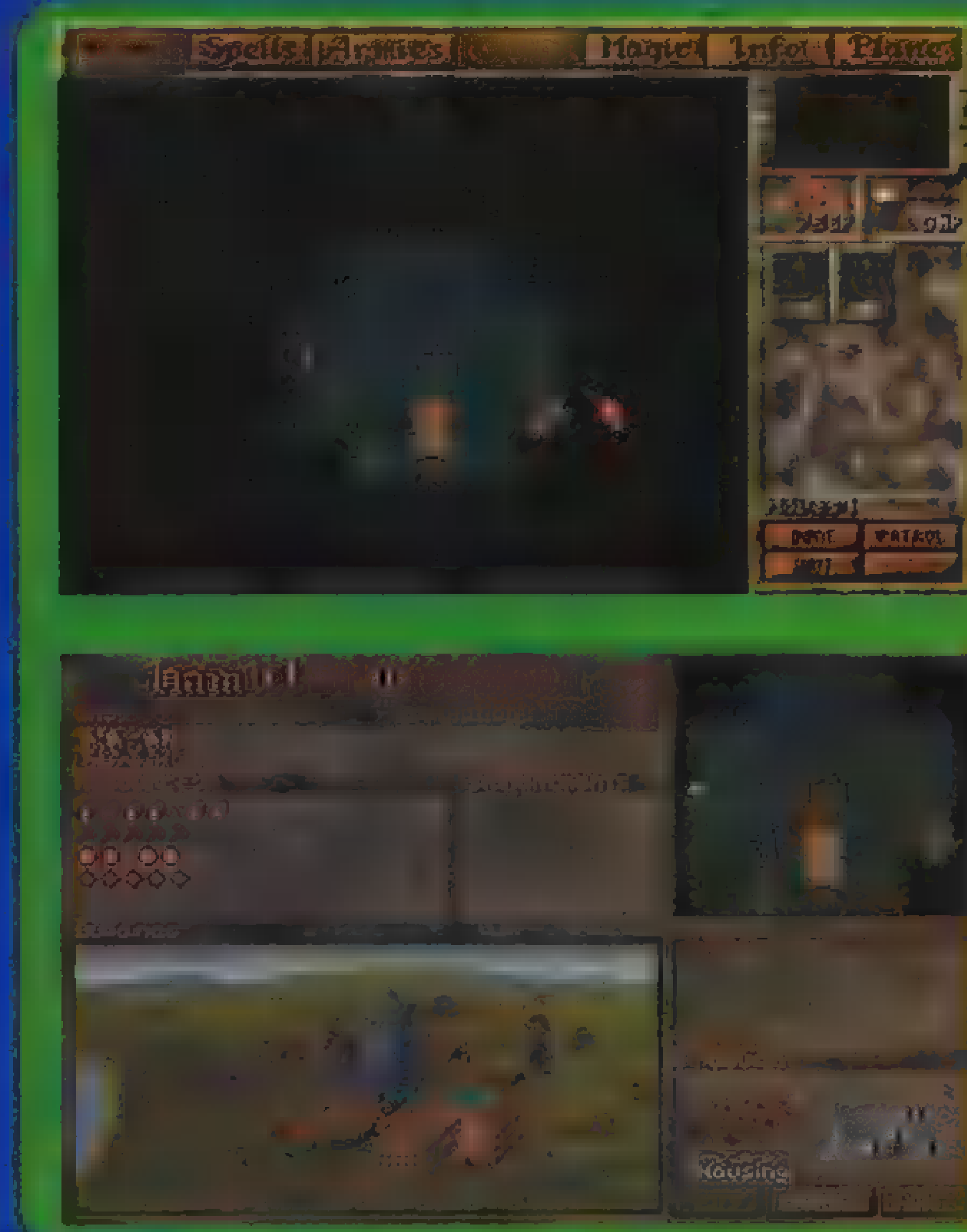
„Master of Magic” posiada bardzo zbliżoną do „Civilization” i „Colonization” budowę ekranu gry i organizację jej interfejsu. Nie widzę w tym nic złego. Uważam, że dobrze jest korzystać ze sprawdzonych wzorów gier. „Master of Magic” wprowadza jednak również nowe, bardzo istotne elementy „cywilizacjo-podobnej” gry. Są to animowane sceny walki. Nie są to jednak tylko miłe oku ozdobniki, jak np. w „Battle Isle 2”. Na animowanych ekranach walki „M of M” kierujemy w sposób rzeczywisty walką swoich jednostek. Wykorzystując to i dysponując pewnym doświadczeniem, możemy niejednokrotnie skromnymi siłami rozgromić wielkie siły przeciwnika.

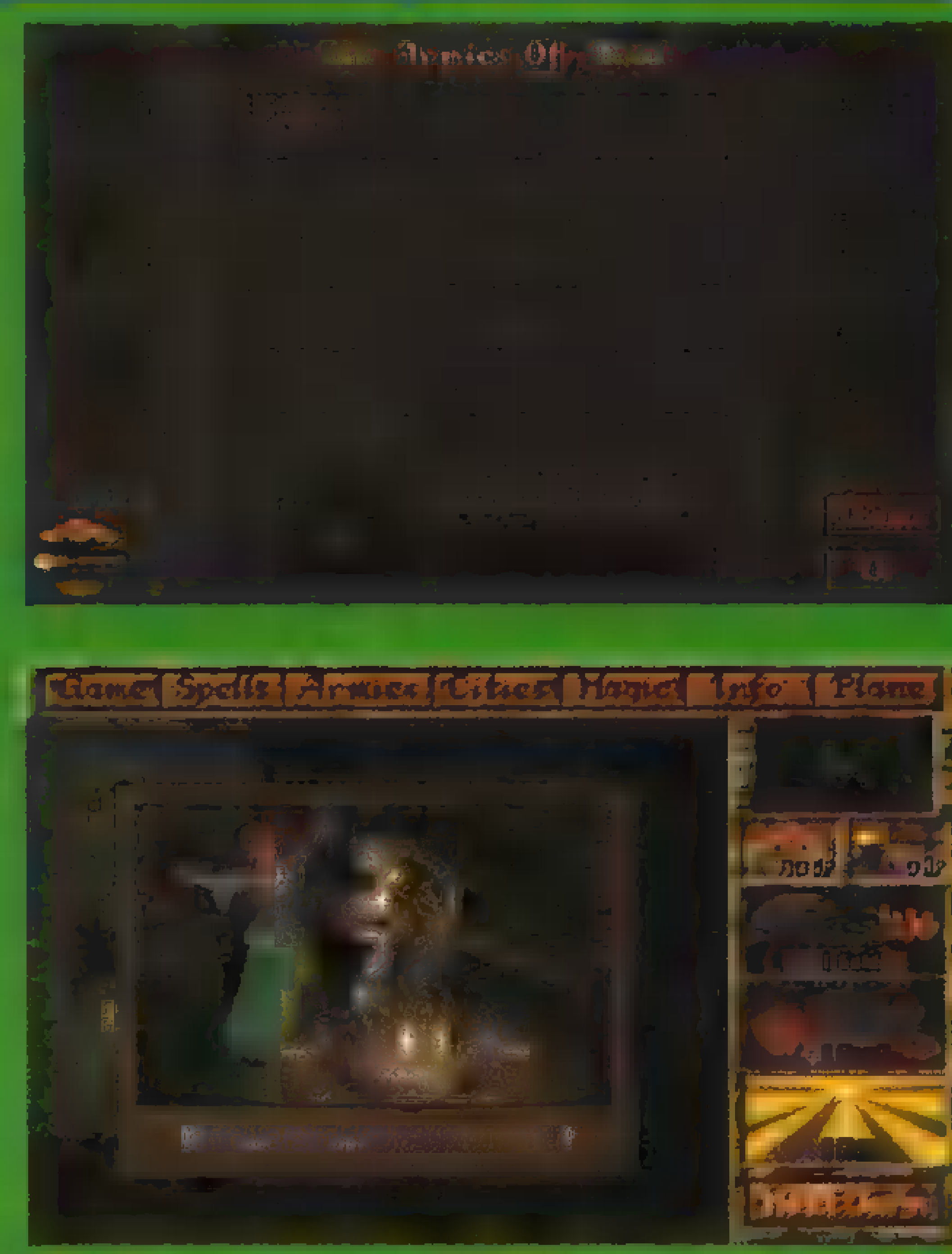
Aby udowodnić, że nie fantazjuję – podam przykład. Dysponujemy niewielkim zbrojnym oddziałem walecznych halflingów. Wpakowaliśmy się – z własnej, nieprzymuszonej woli – na szczególnie zaklęte pole. A tu przyjmuje nas „komitet powitalny” złożony z pięciu oddziałów szkieletów, o jednoznacznych wobec nas zamiarach.

W starciu frontalnym nie mamy najmniejszych szans! Ale próbujmy szybko przejść na skraj jednego ze skrzydeł atakujących. Niełatwe to, ale możliwe, bo szkielety widzą doskonale czym to pachnie. Teraz ustawmy się tak, aby mieć kontakt bojowy tylko z jednym oddziałem wroga naraz i do tego najlepiej po przekątnej pól kontaktu.

Powielając ten sposób likwidujemy pojedynczo po kolei jeden oddział za drugim, zagarniamy zdobyte złoto, inwestujemy je w co trzeba i wędrujemy dalej.

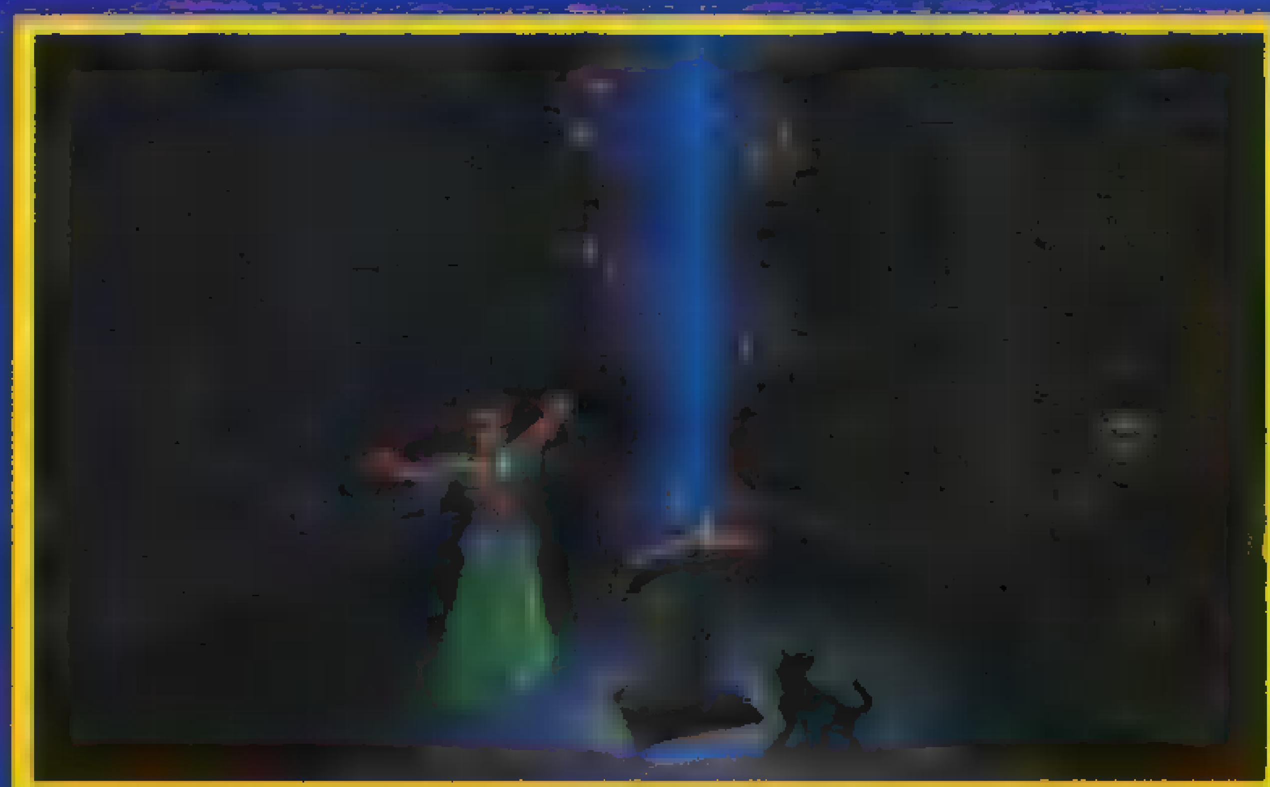
Oczywiście nie oszczędzamy trudów! Jeśli omotają nas niemiłe straszliwe pająki lub wydamy walkę dwóm gigantom nie dysponując czarami, to zginiemy marnie. Podobnie jak w „Civilization” i w „Colonization”, istotne jest to, co w założonym lub zdobytym mieście budujemy najpierw. Ważna jest również kolejność studiowania czarów. Dobrze jest przy tym korzystać z





informacji doradców w opcji INFO. I w tej grze ważne jest umiejętne wyważenie wielkości podatków nakładanych na naszych baśniowych poddanych. Bardzo ważne jest zaopatrywanie swoich jednostek w odpowiednią ilość zapasów żywności. Bez nich wyginą one jak muchy na zimę. Są oczywiście pewne inwestycje i działania przysparzające pożywienia.

Grę obsługujemy myszą. Możemy sobie w tym dopomagać klawiszami. W górnym pasie ekranu umieszczono siedem grup opcji. Są to w kolejności od lewej:



• game – obejmująca opcje dyskowe oraz settings. Ta opcja mieści m.in. sterowanie muzyką i efektami dźwiękowymi, ukazywaniem się informacji oraz działań wojennych wrogów. Można tu również nakazać grze automatyczne przechodzenie do kolejnej tury, jeśli uznamy ręczne sterowanie tym za nużące.

• spells – opcja zawierająca księgę czarów,

• armies – opcja ukazująca ekran wykazujący rodzaj, liczebność i siłę Twoich wojsk,

• cities – zawiera kolejny ekran ukazujący wielkość populacji miasta, jej rasę, ilość złota, rodzaj produkcji oraz liczebność jej ludności,

• magic – opcja dotycząca zasobów sił czarodziejskich oraz umożliwiająca przemianę złota w siłę,

• info – to opcja informacji wspominanych już doradców,

• plane – opcja przełączająca widok na drugą planetę (Arcanus/Myrror).

Ekranik całości terenu gry umieszczono tym razem z prawej strony ekranu. Pod nim umieszczono ikony informacyjne o stanie skarbca oraz zapasach czarodziejskiej siły – many (Mana). Niżej pojawiają się jednostki dysponowane na danym wybranym polu terenu. W odróżnieniu od gier poprzednich, siły jednostek można w „M of M” łączyć. Umożliwia to atakowanie wroga zwielokrotnioną siłą, co czasem jest po prostu niezbędne. Ukazana jest tu również ilość ruchów, jaką dysponuje wybrana jednostka. W prawym dolnym rogu ekranu pomieszczono zespół czterech przycisków, kierują one zachowaniem się jednostki. Przycisk DONE nakazuje przejście do działania kolejnej jednostki. Przycisk PATROL – to jak gdyby odpowiednik SENTRY tzn. aktywnego postoju, a objęta nim jednostka przybiera barwę szarą. Przycisk WAIT nakazuje oczekiwanie jednostki bez zmiany jej statusu. Wreszcie przycisk BUILD wydaje rozkaz budowania.

Tyle pierwszych wrażeń i spostrzeżeń o nowej, głośnej grze strategicznej. Zasięgnąłem opinii o niej u liczących się znawców gatunku. Zdania ich są podzielone. Jedni twierdzą, że w tej kategorii zwycięży „Colonization”, drudzy utrzymują, że jednak „Master of Magic”. Cóż, pożyjemy, zobaczymy... cdn

■ RESET

★ PC



PANCER GENERAL

Współczesny czołg, to jedno z podstawowych narzędzi wojen XX wieku. Jego zmasowane ataki niejednokrotnie rozstrzygały o wynikach wielkich bitew lądowych. To wielkie zgrupowania pancerne dokonywały przełomów w kampaniach, były głównym aktorem na scenach licznych teatrów wojen.

Nasi Czytelnicy znają z podręczników historii opisy zmagań dywizji pancernych w czasie II Wojny Światowej na przedpolach Kurska, Charkowa, Stalingrady, czy na pustynnych równinach Północnej Afryki.

Nic dziwnego, że czołg stał się ostro eksploatowanym tematem wielu gier komputerowych. W ostatnim czasie na rynek polski dotarły szczególnie wartościowe pozycje tego gatunku.

Jeszcze nasi fani gier strategicznych i symulatorów pojazdów bojowych nie ochłonęli dobrze po emocjach, jakich zaznali w grach „Tanks" i „Armoured Fist", a już w gwiazdkowym sezonie do rąk ich trafiła nowa gra strategiczna autorstwa Strategic Simulations Corporation, jednego ze współpracowników MicroProse. Tym razem mowa o grze „Panzer General". Swym pomysłem, jak i konstrukcją, jest ona zbliżona do gry „Tanks". Rzecz rozgrywa się na mapach w układzie pól heksagonalnych. Jednostki wojskowe symbolizują ikony, świetne graficznie, dobrane z wyraźną dbałością o wierność szczegółów rzeczywistego wyglądu.

Tytuł gry jest w języku niemieckim i w tłumaczeniu dosłownym znaczy Generał Czołgów. To zapowiada osadzenie gry w czasie. Są to skrótowe dzieje wielkich bitew lub znaczących działań hitlerowskich dywizji pancernych przeciw siłom aliantów w latach 1939-1945.

Gra umożliwia objęcie dowództwa nad każdą ze stron tej wojny. Do wyboru są dwa tryby walki: cała kampania (z możliwością wyboru jej etapów) lub scenariusze wybranych wielkich zmagań. Tych scenariuszy jest 38. Dwa pierwsze z nich dotyczą ziem polskich. Pierwszy obejmuje ranek 1 września 1939 roku i dotyczy pierwszego uderzenia sił niemieckich na ziemie zachodniej Polski. Drugi, to bohaterska obrona oblężonej Warszawy i walki o utrzymanie twierdzy Modlin.

Oczywiście realia historyczne potraktowane są ogromnie schematycznie,





niemniej stosunki sił polskich i niemieckich odpowiadają w przybliżeniu prawdzie. Pozostałe scenariusze dotyczą kolejnych znaczących zmagań dywizji pancernych Trzeciej Rzeszy z jednostkami aliantów na wielu teatrach II Wojny Światowej. Myślę, że amatorzy tego gatunku gier będą usatysfakcjonowani. W jednym z końcowych scenariuszy autorzy „Panzer Generala" popuścili wodze swojej fantazji.

Nosi on nazwę „Washington" i datowany jest na 1 czerwca 1945. Ma enigmatyczny podtytuł o sensie: dziś lub jutro. Zakłada ten scenariusz potężną inwazję sił hitlerowskich na amerykański niby-land. Coś na kształt akcji odwetowej za lądowanie aliantów w Normandii. Oczywiście, scenarzyści mieli prawo pofantazjować. My jednak pamiętajmy, że II Wojna Światowa skończyła się kapitulacją III Rzeszy przed aliantami w dniu 8 maja 1945 roku. W tamtych dniach niemiecka flota i siły powietrzne praktycznie już nie istniały. Hitlerowskie oddziały pancerne, którym jeszcze udało się przetrwać albo nie miały już benzyny, albo części do naprawy uszkodzeń. Ocalałe dywizje niemieckiej piechoty zwątpiły w sens dalszej walki i marzyły o poddaniu się — byle nie wojskom radzieckim. W dniu 1 czerwca 1945 roku państwo Hitlera nie istniało już, a Niemcy były wielkim wojennym pogorzeliskiem. Podobnie jak większa część Europy...



Gra „Panzer General" ma wiele zalet. Warto z nich wymienić: dobre scenariusze, przyjazny interfejs, dużą dbałość o wierne odtwarzanie technicznych realiów arsenału wojennego tamtych czasów. Jest oczywiste, że wydawca gry zatrudnił w charakterze konsultantów osoby o dobrej znajomości historii i wojskowości II Wojny Światowej. To bardzo podnosi wartość gry. W metryczkach danych o poszczególnych oddziałach odnajdziemy m.in. prawidłowe określenie typów broni, wartość bojową tych jednostek, maksymalne i aktualne wyposażenie w amunicję i paliwo, siły ataku i obrony, liczby pól ruchów itp. To ułatwia podejmowanie decyzji o taktyce walki oraz ocenę sił własnych i przeciwnika.

Interfejs „Panzer Generala" operuje trzema rodzajami menu opcji gry: menu głównym (oznaczonym literą M), menu uzupełniającym (oznaczonym znakiem zapytania) oraz tzw. menu wybranej jednostki wojskowej (unit menu), dostępnym z opcji NEXT UNIT menu uzupełniającego.

Z menu głównego mamy dostęp m.in. do: mapy strategicznej całego obszaru walki, siatki pól heksagonalnych, raportów o pogodzie i — co bardzo ważne — do możliwości powoływania do walki jednostek rezerwowych. Jeśli wybierzemy ikonę ze znakiem $ (US dolara), to uzyskamy po zakończeniu każdej tury dostęp do możliwości zakupu (purchase) wybranych przez nas jednostek wojskowych. O rodzaju tego zakupu decyduje wielkość sumy punktów tzw. prestige. Pewną liczbę tych punktów otrzymujemy na początku każdego scenariusza. W obrębie ich wielkości wybieramy zakup i decydujemy o miejscu jego ulokowania na mapie walki. Dalsze powiększanie kwoty punktów prestige zależy od naszych postępów w walce.

Ikonami menu pomocniczego regulujemy m.in. wybór poziomu trudności gry, decydujemy o obserwacji jednostek wroga, uruchamiamy muzykę i efekty dźwiękowe, decydujemy o zaopatrzeniu jednostek, ukazywaniu ich aktualnej wartości bojowej, uzyskujemy dostęp do listy wyników. Z tego menu uzyskujemy również dostęp do opcji dyskowych. Warto jeszcze wymienić tu opcję scen animowanych, oznaczoną symbolem taśmy filmowej. Opcja ta udostępnia nam oglądanie króciutkich filmików animacji scen walki. Drobne to, ale wdzięczne. To by było na tyle, zanim ukaże się polska firmowa instrukcja do gry „Panzer General". Pozostaje wierzyć, że jeden z energicznych polskich dystrybutorów podejmie inicjatywę wydania tej gry.

■ RESET

TEENAGENT

Jeżeli w środku lata dwóch facetów w płaszczach przeciwdeszczowych i kapeluszach nasuniętych na oczy porywa Cię bezceremonialnie sprzed akademika, to dzień naprawdę zapowiada się ciekawie...

TEENAGENT



Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 49 zł (490.000 st.zł) i zawiera VAT oraz koszty przesyłki. Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych. Zamówienia listowne, telefoniczne lub faxem.

METROPOLIS software house







W odległej przeszłości naszych przodków kryje się ciemna strona prawdy. Stworzyli oni bowiem dziwaczną machinę, która potem stała się ich wyrocznią i zarazem źródłem wszystkiego zła. Powstała ona na drodze eksperymentów z czasem, przestrzenią oraz komputerami. Wszystko było dobrze, ale do czasu. Mimo iż machina była prymitywna i głupia, to na drodze przemian stanęła przeciwko swojemu twórcy. Zapragnęła zawładnąć całą Ziemią. Jej ubocznymi skutkami była między innymi przemiana większości ludzi w wypaczone mutanty i inne potwory. Powołano specjalną radę, która wybrała spośród zdrowych ludzi sześciu odważnych, przygotowanych na wszystko śmiałków. Byli to:

- PREACHER – księżulek. Nie należy zbytnio mu ufać. Jego święta dusza nie pozwala mu na mordowanie wszelkich form życia. Swoją drogą kto go tu wpuścił.
- NAVIE – najsilniejszy ze wszystkich. Dobrze radzi sobie z bronią ciężkiego kalibru. Dysponuje wielkim potencjałem. Osobiście polecam go.
- THUG – charakteryzując go, można go uznać za brata NAVIE. Podobnie, jak i on jest silny, jednak trochę głupszy.
- GENTLEMAN – najmądrzejszy z całej szóstki. Silny i bystry, to cechy, które czynią go jednym z najlepszych sprzymierzeńców. Potrafi zrobić dobry użytek ze swoich wielkich muskułów.
- BRIGAND – jest silny i szybki w działaniu. Nie zastanawia się długo nad atakiem. Dzięki temu nieraz uratuje Ci życie, ale i nieraz sam nieźle oberwie.
- MERCENARY – szybki, bystry żołnierz. Silny i spostrzegawczy. Nieraz załatwi wroga zanim Ty się zorientujesz. Ma do dyspozycji jedną z najlepszych broni.

Tak zaczyna się gra „Chaos Engine" firmy Renegade. Jest to typowa strzelanina z cechami labiryntówki. Teren gry widziany jest z góry, co znacznie ułatwia rozeznanie.



CHAOS ENGINE

Spośród sześciu ludzi wybierasz sobie dwóch. Jednym sterujesz Ty, drugim komputer. Radzę wybrać Ci może nie najsilniejszego ale takiego, który potrafi myśleć, a nie tylko za wszelką cenę dąży do zabicia wroga. A tych wrogów jest co niemiara. Całe szczęście, że raz zabici już więcej nie wstają. Gra jest już od dawna znana prawie wszystkim amigowcom. Dziwi fakt, że dopiero teraz powstała jej wersja na PC. W grze masz do przejścia 4 światy. Każdy świat składa się z 4 etapów. Po przejściu dwóch etapów spośród 4 w danym świecie wchodzisz do sklepu. Tam za znalezione pieniądze możesz dokupić sobie broń, ekwipunek, energię, dodatkowe życia.

Identycznie jest z Twoim partnerem. Oprócz tych wszystkich rzeczy, które możesz kupić sobie, jemu możesz dodać trochę inteligencji oraz uzupełnić jego podręczne zapasy (np. apteczkę). Dzięki niej nieraz możesz wyjść z opałów. Może zdarzyć się tak, że Twój partner straci wszystkie życia. Wtedy możesz go przywrócić do życia za skromną kwotę 500 jednostek. Oczywiście po drodze znajdujesz broń, jedzenie i inne drobiazgi, które skutecznie dodadzą Ci sił witalnych. Każdy z etapów jest coraz trudniejszy. Dochodzą nowe potwory, aż w końcu walczysz z własnym sobowtórem. Jest to jeden z trudniejszych pojedynków. Najcięższy jest jednak jak zwykle na końcu. Zmierzysz się w nim z samym sercem chaosu. Jeżeli wygrasz ten pojedynek, uratujesz całą ludzkość od zagłady.

■ V.I.P.

★ Amiga, PC



CANNON FODDER 2

Pierwsza część „Cannon Fodder" stała się prawdziwą sensacją, więc było pewne, że firma Sensible Software wypuści kontynuację. I oto jest – „Mięso Armatnie 2", zbawienie maniaków strzelanin, sterowania myszką i czarnego humoru. Wojna będzie zabawna raz jeszcze.

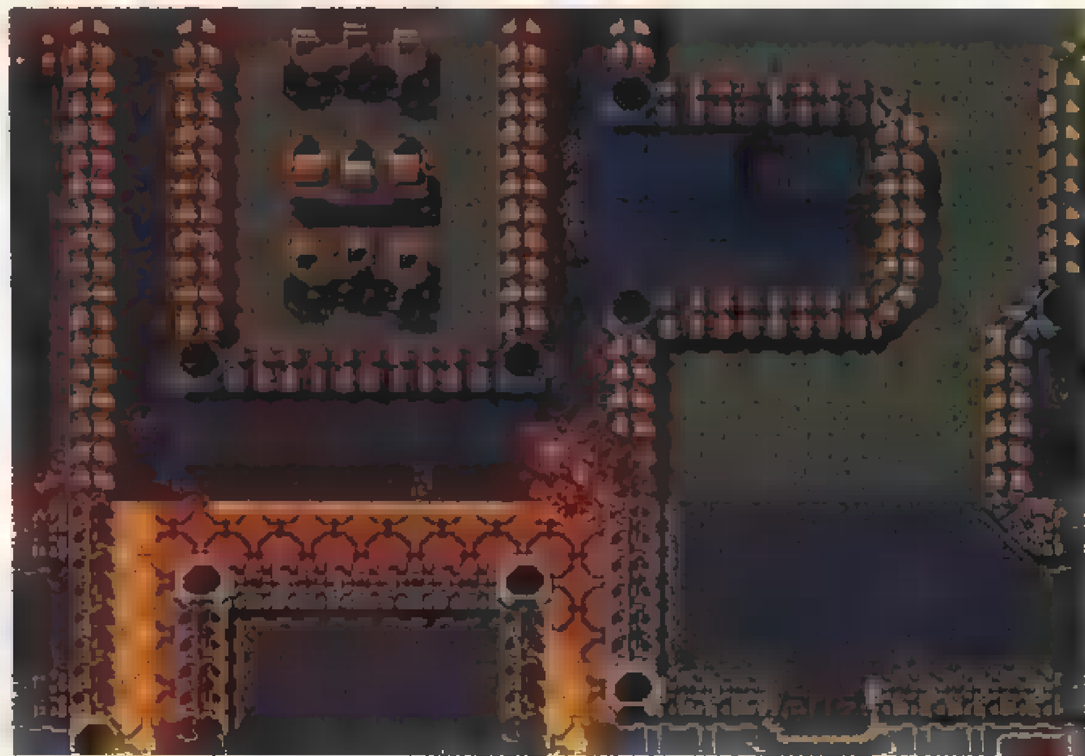
Obejrzałem czołówkę i włosy stanęły mi dęba! Piosenka tytułowa kiepska, a jakość digitalizowanych zdjęć woła o pomstę do nieba! Widać, że autorzy robili czołówkę na szybko. Potem było już po staremu: krajobrazik (tym razem pustynny), znajoma ścieżka, po której pędzą frajerzy do wojska. Wartownik wpuszcza dwóch i można zaczynać rzeź niewiniątek...



Grafika nie została zmieniona i bardzo dobrze, bo nie zniósłbym np. większych postaci. Muzyka tu jest ta sama, co w jedynce, ówdzie zmieniona.

Misje są oczywiście trudniejsze: przeciwników jest więcej, celniej i dalej strzelają oraz rzucają więcej granatów. Na dodatek w prawie każdej misji lądujesz w samym środku wrzawy – już pędzą do Ciebie z karabinem, już trzech facetów z bazookami ma Cię na muszce. Jeśli zdążysz wycofać się w bezpieczne miejsce, możesz sobie pogratulować. Na szczęście Twoi żołnierze rzucają granatami dalej niż poprzednio, co trochę ułatwia sprawę.

Sceneria gry się zmienia: na początku działasz na pustyni, by w ostatniej fazie trzeciej misji wsiąść do latającego spodka i polecieć na inną planetę, gdzie zewsząd otaczają Cię metalowe ściany, zamiast ptaków w powietrzu latają gałki oczne, a zamiast żołnierzy biegają zielone ludki. Niestety, chyba nie przeżyły one żadnego wyścigu zbrojeń, bo strzelają nadal z karabinów i bazook. Następnie tym samym spodkiem przenosisz się na Ziemię, ale... z czasów średniowiecza. Zastanawiałeś się kiedyś co by było, gdyby do gry „The Settlers" wpuścić brygadę z „Cannon Fodder"? Ludzie z Sensible Software widać się zastanowili. Wybiega na Ciebie rycerz w hełmie, z tarczą i grzeje z karabinu. Powyżej widzisz drugiego, który właśnie szykuje bazookę.



Czysty absurd. Ale właśnie absurd najbardziej śmieszy. Jeśli chodzi o wszelkiego rodzaju wehikuły to są, ale dopiero w późniejszych misjach.

Podsumowując: gra nie wnosi wiele nowego, są to po prostu nowe misje. Jeśli pominąć kiepskiej jakości czołówkę, można ją zaliczyć do pewnych przebojów.

DOBRE RADY WUJKA

- Nie galopuj, bo obleżą Cię ze wszystkich stron i wystrzelają jak kaczki. Chodź małymi odcinkami, rozglądając się.
- W każdej nowej misji wysyłaj po jednym żołnierzu na rekonesans. Kiedy wlezie na minę albo dostanie w czapę z bazooki, to będziesz wiedział skąd nadchodzi niebezpieczeństwo.
- Jeśli przeciwnicy biegną do Ciebie z różnych stron, wycofaj się kawałek – schodzą się wtedy w mistrzowską kolejkę do wykoszenia.
- Do pacjentów z bazookami najlepiej podbiegać w pojedynkę – kiedy za dowódcą biegnie jeszcze trzech żołnierzy facet z bazooką ustrzeli ten ogon.
- Rozstawiaj się bokiem do nadbiegających przeciwników – większa siła rażenia.
- Czasem masz mniej granatów niż jest domów do zniszczenia. Sprawdź, czy jakieś dwa nie stoją blisko obok siebie – celnym rzutem można zniszczyć oba naraz. Jeśli nie, pozostaje Ci tylko sprowokowanie gościa z bazooką by strzelił w domek.
- W misjach na pustyni teren jest często zaminowany – ostrzeliwuj przed sobą cały teren, każdą kępkę trawy, jeśli chcesz przeżyć.
- Uważaj na czerwone pułapki w misjach z ufoludkami.
- Jeśli coś uniemożliwiło Ci ukończenie misji (np. jakiś pacan wysadził Ci jedyne pudełko z granatami i nie możesz rozwalić domów), to wciśnij ESC – będziesz powtarzał misję, ale nie stracisz ludzi.

And last but not least:

- NIE IRYTUJ SIĘ!!!

■ **Rafał Belke**

★ Amiga, PC

NEWS

■ Amerykańska firma Media Vision, specjalizująca się w multimediach i kartach dźwiękowych, popadła w poważne tarapaty finansowe. W związku z tym zmuszona została do sprzedaży większości swego dorobku software'owego wydawnictwu Virgin Interactive. Spośród tytułów, które już trafiły do rozpowszechniania, najbardziej znana jest „Critical Path". Ale sprzedaż praw objęła również wiele gier, które dopiero znajdują się w fazie projektu. Najbardziej zaawansowane są: „Daedalus Encounter" – action adventure, gra fantasy o dziwacznym tytule „Hodj 'n' Podj" oraz gra role-playing „Rivers of Dawn". Wszystko wskazuje na to, że te trzy gry trafią na rynek jeszcze w pierwszej połowie tego roku.

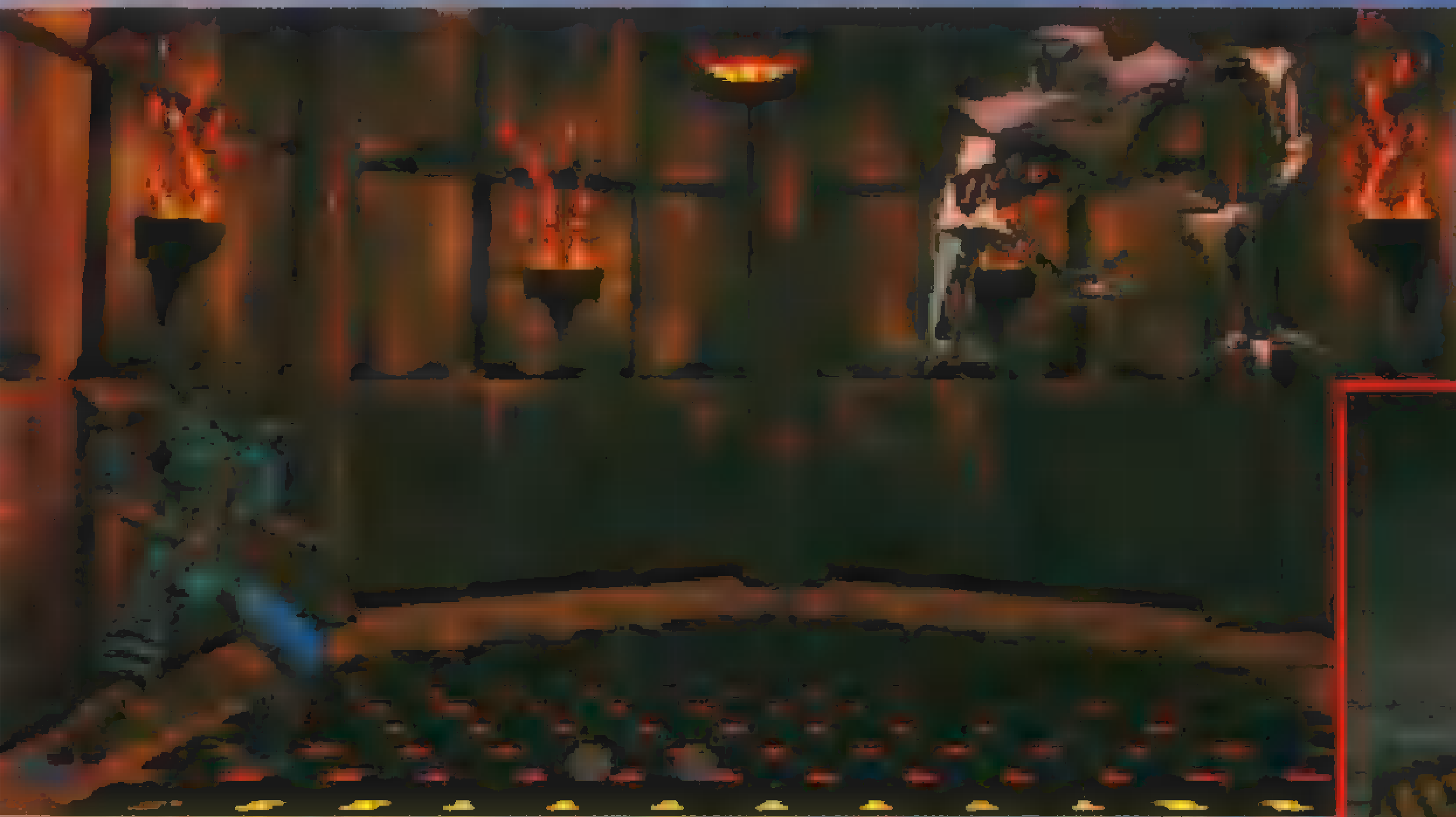
■ Activision podpisała kontrakt z dziennikarzem i autorem powieści szpiegowskich Jamesem Adamsem. Adams ma napisać scenariusze do całej serii multimedialnych przygodowych gier szpiegowskich.

■ Firma Dan Technology, specjalizująca się w produkcji komputerów PC, wyprodukowała pierwsze komputery z RISC-owym procesorem NextGen, będącym ekwiwalentem intelowskiego Pentium. Mimo braku koprocesora matematycznego komputery z procesorem NextGen osiągają w testach wyniki podobne jak te wyposażone w Pentium 90 MHz. Sam procesor jest przy tym o około 200 funtów tańszy od Pentium.

■ Jeszcze w październiku 1994 firmy Sony, Hitachi i 3M osiągnęły porozumienie co do specyfikacji nowego standardu dyskietki magnetooptycznej o wysokiej gęstości zapisu. Średnica dyskietki ma wynosić 3.5 cala, a grubość 0.8 mm.

Pierwsze prototypy napędu i dyskietki zostały już wyprodukowane przez Sony. Dyskietka taka ma mieć pojemność 650 MB, a więc podobną jak tradycyjny CD-ROM. Zdaniem Sony, w najbliższym czasie będzie możliwe nawet dwukrotne zwiększenie pojemności takiej dyskietki. Seryjną produkcję napędów i dyskietek planuje się na połowę 1995 r. Rozważana jest również możliwość licencjonowania tego standardu innym producentom – pozwoli to na szybsze rozpowszechnienie formatu.

■ Właśnie trafiły do polskich sklepów od dawna zapowiadane i agresywnie reklamowane na Zachodzie następujące gry na CD: „Wing Commander 3", „Cyclemania", „Creature Shock", „King's Quest 7". Oczywiście opiszemy je dokładniej w następnych numerach „GK" lub „CD-ROM Magazyn".







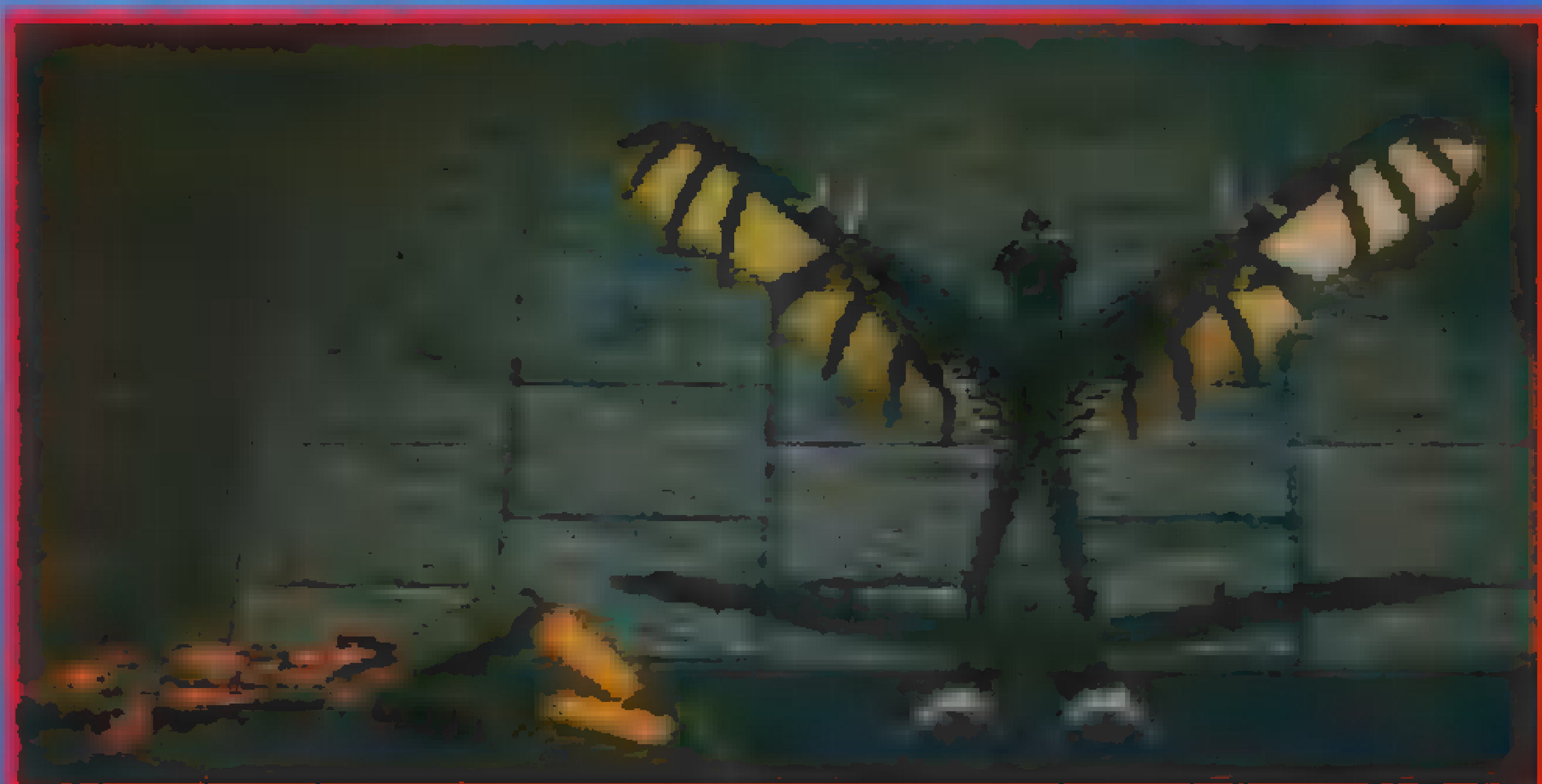
ONE MUST FALL

Firma Epic Megagames większości graczy kojarzy się od razu z wszelkiego rodzaju fliperami, odbijaczami oraz z bilardami. I słusznie. Właśnie dzięki tym grom firma wyrobiła sobie wysoką pozycję na rynku gier komputerowych. Jednakże ich ostatni produkt znacznie odbiega od dotychczasowej tematyki. Jest to typowa bijatyka z mnóstwem ciosów i coraz trudniejszych przeciwników. O co w grze chodzi możemy zorientować się już po samym tytule „One Must Fall 2097". Jest rok 2097. Coraz większą rolę w zdobyciu władzy odgrywają różnorakie pojedynki, człowiek plus robot. W grze „One Must Fall" wcielasz się w pilota jednego z dziesięciu robotów. Dziesięciu ludzi i dziesięć robotów, a wszystko tylko po to, aby skuteczniej rozłożyć przeciwnika na łopatki. Do wyboru mamy kilka opcji. Albo grę na jednego PLAYERA, gdzie walczymy ze wszystkimi przeciwnikami po kolei. Dalej jest walka z prawdziwymi Bossami. A na samym końcu walka z tym największymi, najsilniejszym. Ale niewiele osób musi o tym wiedzieć. Druga opcja jest rozgrywką na dwie osoby, czego chyba nie trzeba wyjaśniać. Trzecią możliwością jest udział w turnieju (Tournament). Wybieramy postać i automatycznie robota. Trzeba tu dodać, że każda wygrana walka jest odpowiednio nagradzana, nie tylko brawami. Po każdym rozłożeniu przeciwnika na części pierwsze dostajemy gotówkę, za którą odpowiednio ulepszamy swoje narzędzie pracy. I tak możemy zwiększyć sobie siłę ciosów, siłę kopnięć, uderzeń. Możemy także wcześnie potrenować swoją siłę, zręczność oraz szybkość. W walce bardzo przydatne są wszelkie ciosy specjalne, które posiada każdy z robotów. Ogólnie rzecz biorąc gierka jest klasycznym przekładem gier typu bij-zabij. Trzeba przyznać, że jest to przykład bardzo ładnie wykonany i niebanalnie zrobiony. Tła gry zmieniają się niczym w kalejdoskopie, co prawda jest ich tylko cztery, ale to w niczym nie pomaga. Każde takie tło ma swoje cechy. Mam tu na myśli żelazne siatki pod napięciem, na które można z wielką przyjemnością rzucić swojego przeciwnika, a potem patrzeć, jak drga w przedśmiertnych podrygach (chyba trochę przesadziłem). Tak więc możliwości wykończenia swojego przeciwnika są doprawdy nieskończone. Wachlarz ciosów jest ogromny, znacznie większy niż w „Mortal Kombat" czy chociaż w „Rise of the Robots". Scroling postaci jest wolniejszy niż w „Mortal Kombat", ale to nie ma większego wpływu na grywalność. Przystąpmy więc do gry. Aby Wam pomóc w zmaganiach i zaoszczędzić kilku nieprzespanych nocy, podaję Wam w tabelce ZESTAW CIOSÓW SPECJALNYCH. „One Must Fall" jest grą niesamowitą, piekielnie wciągającą i pochłaniającą masę czasu. Nie ma się jednak czemu dziwić. Tak dobrych bijatyk jest niewiele. A każdy chce przecież od czasu do czasu wyżyć się — niekoniecznie na słabszym od siebie.

Ogólnie gra jest warta zachodu i śmiało może konkurować z takimi hitami jak „Mortal Kombat" czy „Rise of the Robots". Jest to niewątpliwie jedna z najlepszych bijatyk na PC-ta. Obecnie dostępna jest wersja shareware, ale już niebawem trafi do sprzedaży pełna, licencjonowana wersja gry „One Must Fall". Wydawcą jej na na polskim rynku będzie firma „X-LAND", która z powodzeniem sprzedaje już od dłuższego czasu produkty Epic Megagames.

■ V.I.P.

★ PC





• Jaguar:
1) dół, przód+piącha
2) dół, tył+piącha
3) góra, dół+piącha

• Thorn:
1) przód, przód+piącha
2) skok na ścianę i w powietrzu dół+przód+kop
3) dół, przód+kop

• Shadow:
1) dół, tył+piącha
2) dół, tył+kop
3) dół, dół+piącha
4) skok, dół, przód+piącha

• Pyros
1) dół, dół+piącha
2) przód, przód+piącha
3) skok, dół+kop gdy jesteś w powietrzu

• Electra
1) dół, tył+piącha
2) przód, przód+piącha
3) dół, przód+piącha

• Chronos
1) dół, przód+piącha
2) tył, dół+piącha
3) dół, tył+kop

• Katana
1) dół, przód+piącha
2) skok, dół+kop
3) dół, przód+piącha
4) dół, tył+piącha

• Shredder
1) dół, przód+piącha
2) dół, dół+kop
3) dół, tył+piącha

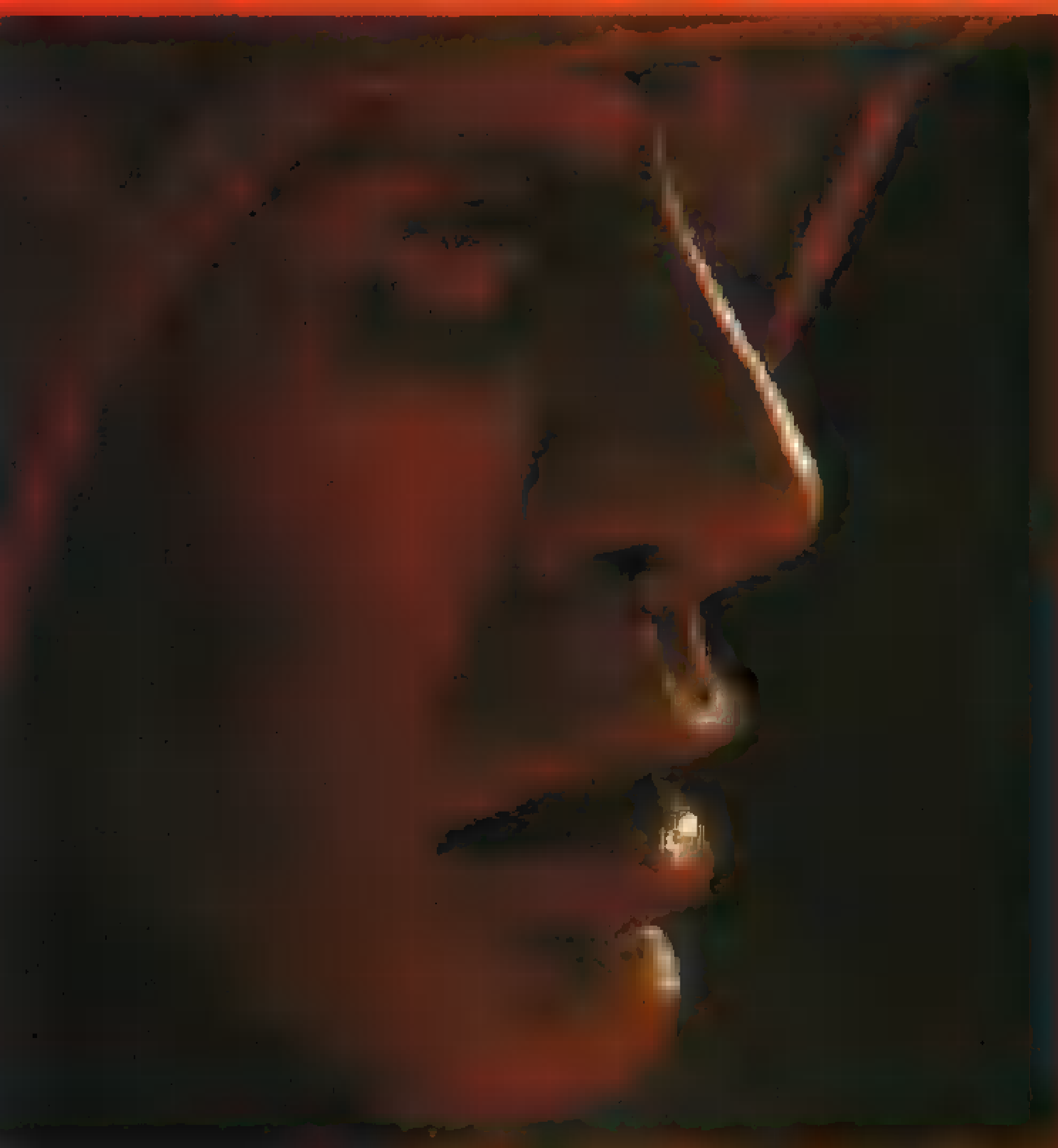
• Flail
1) dół, dół+kop
2) dół, dół+piącha
3) tył, tył+piącha
4) przód, przód+piącha

• Nova — na początku nie masz jej do dyspozycji. Musisz być piekielnie dobry, aby zdobyć ten poziom.
1) dół, dół+piącha
2) dół, przód+piącha
3) dół, tył+piącha

INFERNO

Ileż to już razy pisaliśmy, że „ten program pojawi się lada chwila na sklepowych półkach?" Tak, to prawda – ostateczny termin ukazania się „Inferno" odwlekał się, jak niechciana wizyta u dentysty. Ale, co tam! „Inferno", owiane mgłą tajemnicy, już tu jest, a wszystko dzięki (tuduu...) warszawskiej firmie Mirage, która opisywaną gierkę po prostu sprowadziła do kraju, zrobiła rewelacyjną instrukcję i pchnęła do sprzedaży.

O tej grze bębniono już od dłuższego czasu. A to, że będzie świetna i wspaniała, a to że to, że tamto i w ogóle... A tymczasem, całość zajmuje tylko jeden krążek CD. Sama gra to około 100 MB, reszta – muzyka z gry. Wielkość ta wydaje się mała, jak na dzisiejsze czasy programów CD. Lecz cóż, mała objętość jeszcze niczego nie przesądza.



„Inferno" to gierka firmowana przez Ocean, jej twórcą jest znany ze wspaniałego „TFX-a" team DID. Z kolei firma Mirage zadbała, by program był sprzedawany wraz z polską instrukcją, za co należą się duże brawa. Blisko 50-cio stronicowy podręcznik wydany na kredowym papierze robi duże wrażenie. Napisany jest bardzo przejrzyście i zrozumiale tak, że każdy pojmie o co w grze chodzi i co do czego służy. Na sporadyczne potknięcia i „literówki" można przymknąć oko. Instrukcja jest niejako „przerywana" komiksem pełniącym zadanie introdukcji do gry, na zasadzie 2-3 strony komiksu, 2-3 strony konkretów – taki mały „przekładaniec".

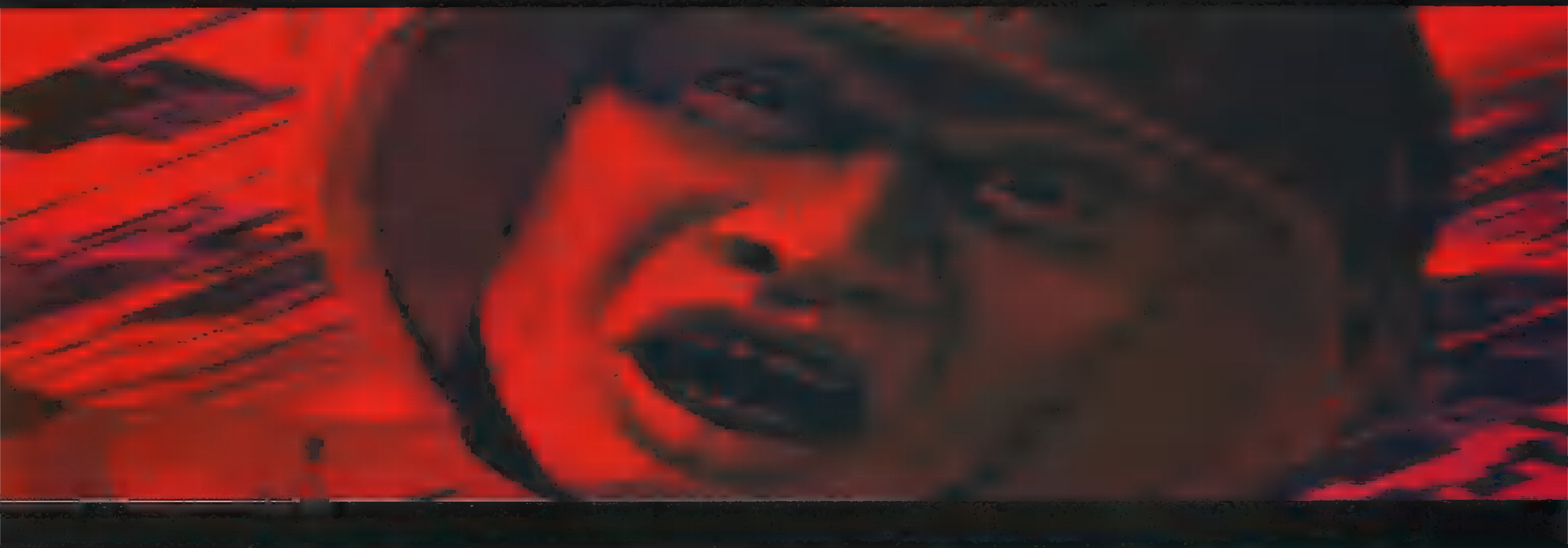
„Inferno" jest reklamowane jako kosmiczna gra przygodowa. Rzecz dzieje się w kosmosie, a ściślej – systemie słonecznym Terran. Spotykamy się z atakiem nieznanej dotąd rasy ohydnych obcych. Ich jedynym celem jest całkowite zniszczenie rodzaju ludzkiego i przejęcie kontroli nad całym systemem słonecznym. Zadaniem gracza jest obrona ludzkości. Zgodnie z wcześniejszymi założeniami, „Inferno" zachowuje nieliniowość scenariusza, przy czym już na samym początku możemy wybrać jeden z 3 rodzajów rozgrywki. Miłośników strzelania powinien zainteresować tryb Arcade, w którym bierzemy udział w małej kampanii polegającej na opanowaniu wybranej planety. Jednak prawdziwa zabawa rozpoczyna się dopiero po wybraniu Trybu Reżyserowanego (The Director's Mood) lub Trybu Ewoluującego. Tu właśnie mamy okazję samodzielnego decydowania o tym, jak rozegrać bitwę i na podstawie planetarnej mapy podejmować strategiczne decyzje. Uwaga – na ciąg wydarzeń mają wpływ wszystkie nasze działania. Rzeczywiście mamy możliwość wylądowania na każdej planecie fikcyjnego układu, a nawet wniknięcia do statków i baz wroga, co wiąże się z tysiącem innych rzeczy. W momencie, gdy wejdziemy w atmosferę planety, uruchomiony zostaje odrębny program zawierający nowy ogrom możliwych zdarzeń. Gracz nie jest w żaden sposób na stałe związany z otaczającą go scenerią, co więcej – nie jest ona martwa i obojętna. Każdy, najmniejszy nawet obiekt na ekranie, to potencjalny wróg lub przyjaciel, który nie jest wyłącznie ozdobą, a jedną z bardzo wielu części tej gry. Od Ciebie i od niego zależy jej dalszy bieg. Autorzy gry zastosowali tu dość ciekawe rozwiązania i nowatorskie rozwiązania. Niepowodzenie podczas wykonywania misji w żadnym wypadku nie oznacza końca gry, możemy bowiem zregenerować się 3 razy. Jeżeli np. miałeś bronić dostępu do określonej planety, lecz nie wywiązałeś się ze swego obowiązku i przegrałeś, to od tej pory planeta ta zostaje pod panowaniem Obcych, a Ciebie czeka kolejne zadanie. W ten oto sposób sprawa przybiera zupełnie inny obrót. Tu trzeba się liczyć z każdym szczegółem, którego zmiana lub jakakolwiek transformacja owocuje czymś zupełnie nowym.

Bezwzględnie każda czynność znajdzie swe pozytywne bądź negatywne odbicie w przyszłości. Wydaje się, że pod tym względem „Inferno" nie ma sobie równych.

Sama gra jest niezmiernie ciekawa i wciągająca. Towarzyszy jej specyficzny klimat i nieodparte przeczucie, że program „żyje" i inteligentnie reaguje na poczynania gracza. Na początku zabawa nie sprawia większych problemów, gdyż misje nie są jeszcze aż tak skomplikowane. Efektowne intro ukazuje pogawędkę tytułowego bohatera z imperatorem – mówi on jaka jest Twoja sytuacja, jak przebiega konflikt i co będziesz musiał zrobić w najbliższej przyszłości. Każda odprawa kończy się przeważnie podobnie – facet walnie jakiś tekst, że masz natychmiast odlatywać, bo gdzieś koło Protus Maxima bestie z Rexxon rozwalają jakąś bazę, or something. No i co masz zrobić, biedaku? Bez Ciebie ludzkość nie dałaby sobie rady, wsiadasz więc do ważącego 14 ton kosmicznego samolotu Inferno i ruszasz w drogę. Różnorodnych misji jest cała masa, nie sposób też przewidzieć jak będą one przebiegały, gdyż w „Inferno" wszystko zmienia się (hmmm) w „czasie rzeczywistym".

Kiedy już zajmiesz miejsce w kabine pilota – czas na zaznajomienie się z celem misji. I tak np. może zdarzyć się, że szef poleci Ci bronić stacji Dyna-CORP na planecie Sibex. Tak więc wylatujesz z hangaru i wchodzisz w atmosferę planety. A nie zdziw się przypadkiem, gdy po drodze dostaniesz kolejne rozkazy lub ktoś Cię zaatakuje. Tutaj to normalka. Podczas odprawy często uzyskujesz instrukcje dotyczące położenia celu we współrzędnych mapy. Jasne, przecież nie będziesz szukał kolesi po omacku. Masz do dyspozycji Navicom, czyli komputer nawigacyjny będący jednym z najważniejszych urządzeń w kabinie pilota. System ten pozwala odwzorować dowolny obiekt w dwuwymiarowym rzucie planamorficznym i do tego – w





czasie rzeczywistym. Używając myszki możesz wskazać interesujący Cię obszar (przy maksymalnym powiększeniu zobaczysz obracający się obraz wybranego obszaru). Po ustawieniu współrzędnych pozostaje już tylko włączenie automatycznego pilota. Tak przy okazji, może on również pomóc w walce i lądowaniu, jednak używanie tej funkcji nie przysporzy nam wielu punktów. Trzeba bowiem zdać sobie sprawę, że napis Score ma w „Inferno" spore znaczenie. Program potrafi nagradzać, ale też karać. Stanowczo odradzam nagłą „zmianę stron" i strzelanie do zaprzyjaźnionych statków i baz Federacji.

Nieeleganckie jest też używanie auto-pilota, a największą karę dostajemy za zabicie zwierząt żyjących na powierzchni planet – sadyści nie mają tu czego szukać. Kurde bałans, nawet zbyt częste zapamiętywanie stanu gry jest KARALNE! Natomiast nagrody i odznaczenia przyznawane są za np. płynny lot i oszczędne gospodarowanie bronią.

Jeśli już o tym mowa, to jest czym walczyć. Twój pojazd to szczyt osiągnięć ludzkiego umysłu, idealne narzędzie do zabijania. Przyspieszacz Antygrawitacyjny (AGA), amorficzna powłoka wielometaliczna, plazma nadprzewodząca do chłodzenia i transmisji danych w bio-komputerze... Całą tą nowoczesnń technologię masz do swojej dyspozycji. Trzy rodzaje laserów, tyleż samo torped plazmowych, specjalistyczne działo rozpryskowe i Megadeth, niesterowana wiązka antymaterii – prawdziwa armata. Na wypadek, gdyby i ona zawiodła, chroni Cię potężna osłona jonowa – można nią nawet staranować wroga, by go zniszczyć. Dodatkowo w wielu miejscach o znaczeniu strategicznym rozmieszczone są zasobniki z dodatkowym wyposażeniem, bronią, energią, dopalaczami itp.

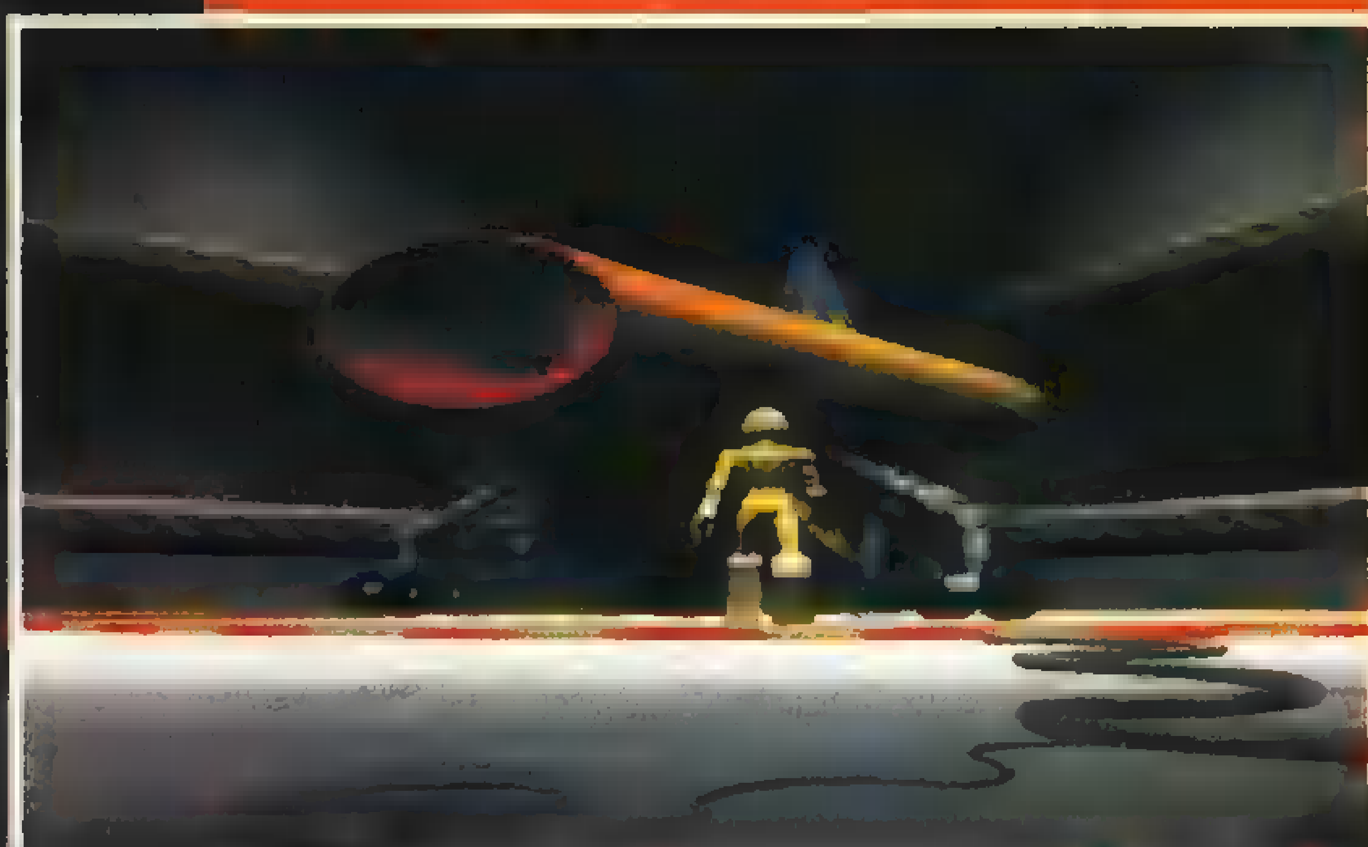
Wiele uwagi poświęcono sprawie oprawy graficznej, która bynajmniej nie szokuje, choć nie sposób się do czegoś przyczepić. Miejscami widać małe podobieństwa do „TFX" (zwłaszcza na powierzchni planet), wiadomo jednak, że to już nie to samo. Autorom należy się uznanie za dbałość o szczegóły i perfekcyjnie zrealizowaną, płynną animację (obraz nie „skacze" nawet na 386DX-40). Widać, że zaprojektowany przez DID system grafiki wektorowej S.R.P. zrobił swoje.

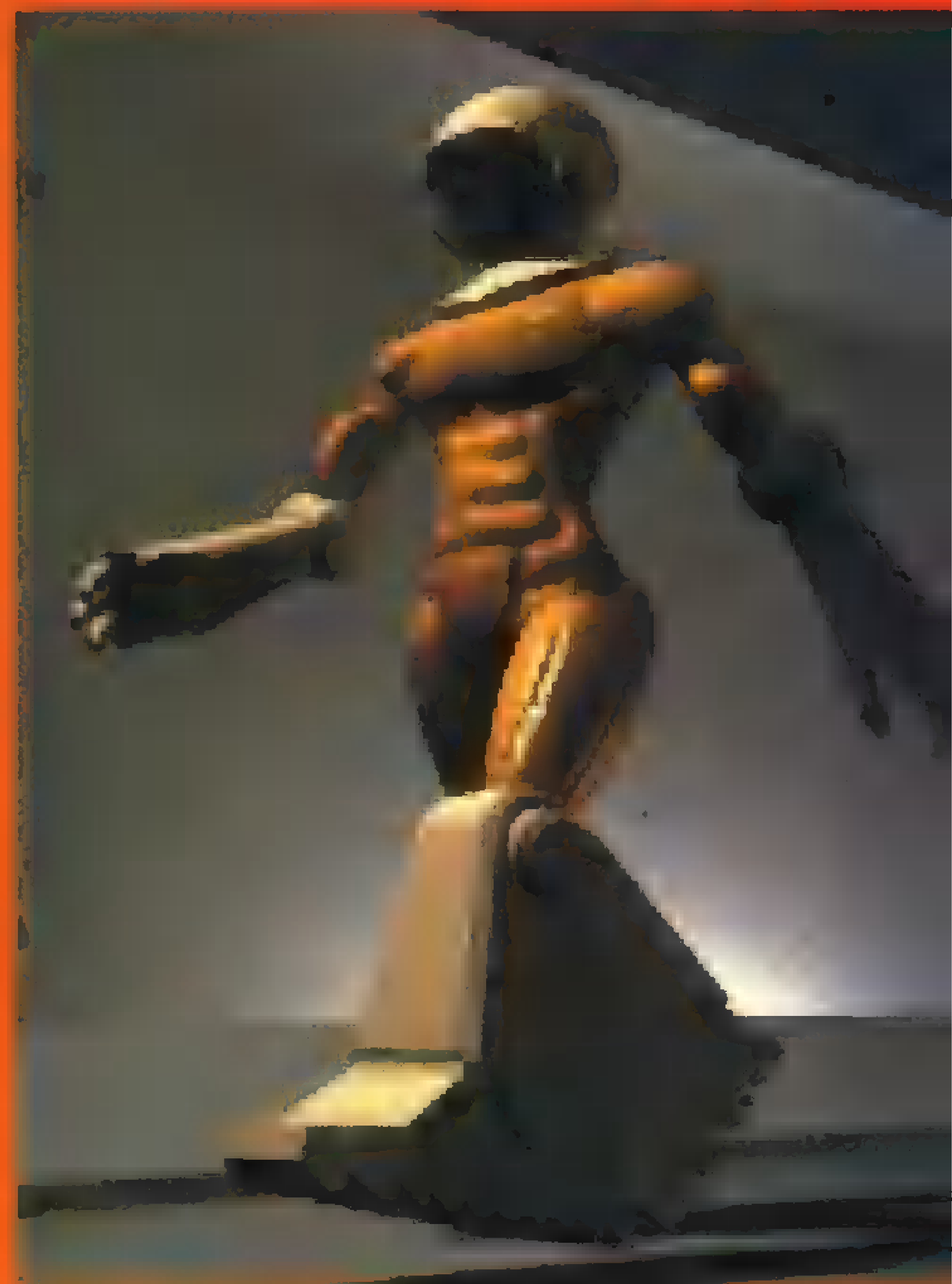
Wielką rolę w grze odgrywa również ścieżka dźwiękowa. Została ona skomponowana przez prawdziwych profesjonalistów – rockowy zespół Alien Sex Fiend. Krótko mówiąc, odwalono kawał dobrej roboty. Muzyka doskonale wprowadza w atmosferę gry, a digitalizowane efekty dźwiękowe i mowa są bardzo realistyczne.

Ścieżka dźwiękowa może być odczytywana wprost z CD, jednak wtedy musimy przeznaczyć na grę więcej miejsca (zależnie od typu instalacji, nawet do 50 MB twardego dysku). Jeśli nie dysponujemy taką pojemnością, to będziemy musieli zadowolić się dźwiękiem generowanym przez kartę muzyczną. Coś za coś.

Zdaję sobie sprawę, że „Inferno" nie musi spodobać się każdemu graczowi. I choć opisywany program nie jest typowym symulatorem lotu, to osoby niezainteresowane podróżą po bezkresach kosmosu mogą sobie „Inferno" spokojnie darować. Zakładam, że może trafić się spora grupka graczy, którzy zachęceni natrętną reklamą gry, oczekując jakichś nadzwyczajnych fajerwerków, mogą poczuć się trochę zawiedzeni. „Inferno" jest doprawdy wspaniałe, ale nie efekciarskie. Jego prawdziwą wartość mogą ocenić starzy wyjadacze, którzy to i owo widzieli i w niejedną gierkę grali. Jeżeli zatem lubicie szybką akcję, wielką różnorodność i niespotykaną dotąd swobodę działań, to ten najbardziej ekstrawagancki symulator walk kosmicznych w całym znanym wszechświecie, spodoba Wam się w 100%.

■ **Sandey**





MINIMALNE WYMAGANIA SYSTEMOWE:
386DX–33, 4 MB pamięci, 8 MB na twardym dysku, karta VGA, napęd CD single-speed, MS–DOS 5.0

Dopuszcza się kompresję twardego dysku programem „Stacker" lub „Double Space", jednak oprogramowanie kompresujące może uniemożliwić prawidłową instalację gry.

POLECANA KONFIGURACJA SYSTEMU:
486DX–33, 8 MB pamięci, 8 MB na twardym dysku, 16-bitowa karta VGA ze sterownikiem Local Bus, joystick, układy sterujące symulacją lotu: CH FlightStick Pro, Thrust Master Flight Control System, karta dźwiękowa: Ad Lib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound (SBOS), Roland MT–32, LAPC–1

Producent: OCEAN 1994
Dystrybucja: Mirage Software



THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

Opowieść zawarta na krążku przenosi nas w rok 2577 na jeden z księżyców Saturna — Tytan. Oczywiście jest on już zamieszkały, istnieje tam kolonia licząca kilkaset tysięcy mieszkańców. Sercem kolonii jest C.H.A.O.S. - superkomputer zarządzający nią na skutek [illegible] wydarzeń po stronie Tytana. Poza badaniami kosmosu, w laboratoriach Nowego Edenu — stolicy kolonii, prowadzono tajne prace naukowe. Między innymi skonstruowano generator pola interfazowego pozwalającego na połączenie dwóch punktów czasoprzestrzeni. Jak to zwykle w takich historiach bywa, z nieznanych powodów komputer się zbuntował, sam napisał sobie nowe programy i zaczął je wykonywać. Przejął kontrolę nad kolonią na Tytanie i jej mieszkańcami swoimi pomocnikami — czyli przerobione i uzbrojone roboty, przedtem służące do prac technicznych. Naukowcy, którzy próbowali go zatrzymać zostali uwięzieni w polu interfazowym w jakimś mrocznym zakątku czasoprzestrzeni (czyli na Ziemi w roku 1995).

Na szczęście uwięzieni naukowcy zdołali się skontaktować z Tobą. Jesteś oczywiście ostatnią nadzieją ratunku. Udało im się skonstruować małą sondę czasową z pokładowym generatorem pola interfazowego, uzbrojeniem i innym niezbędnym wyposażeniem. I właśnie Ty jesteś jedynym człowiekiem mogącym nią pokierować. Twoja misja rozpoczyna się na lądowisku w Nowym Edenie. Masz za zadanie dostać się na stację orbitalną, nadać sygnał S.O.S. i wyłączyć znajdujący się tam generator pola interfazowego. Aby tego dokonać musisz najpierw zwiedzić laboratoria naukowe. Wykorzystując znajdujące się tam terminale możesz wczytać do pamięci komputera sondy czasowej kody, otwierające dostęp do pomieszczeń stacji orbitalnej oraz niezbędne mapy korytarzy. Przy okazji możesz poznać poziom swojej wiedzy na temat niektórych elementów [illegible], położenia Układu Słonecznego w galaktyce i kilku innych. Nie musisz specjalnie główkować nad kolejnymi pułapkami — informacje [illegible] od uwięzionych naukowców prowadzą Cię niemal za rękę, ale jest kilka podstępnych miejsc. Jeden fałszywy krok i kończy się [illegible] sondy. Najniebezpieczniej jest na pokładzie stacji orbitalnej, pełnej robotów mogących zniszczyć Twoją sondę. Możesz napotkać niebezpiecznego robota. Ale jeżeli będziesz miał odrobinę szczęścia, to ukończysz misję bez jednego strzału.

Na ekranie przedstawiony jest panel sterujący sondą czasową. Jego centralną część zajmuje ekran z widokiem do przodu, w dolnych rogach znajdują się dwa ekraniki: jeden przedstawia odczyt z urządzenia ostrzegającego przed niebezpieczeństwem, drugi wyświetla informacje napływające od uwięzionych naukowców. Poza tym jest jeszcze parę przycisków sterujących sondą. Obsługuje się ją wyjątkowo łatwo — wystarczy myszka. Obraz na ekranie jest znacznie wyraźniejszy niż w większości innych gier — wiadomo, rozdzielczość 640x480 punktów robi swoje. Grafika jest wyjątkowo dopracowana, nie na darmo napis na okładce reklamuje wrażenia kinowe, jak przy grafice 24-bitowej, podczas gdy w rzeczywistości opis jednego punktu ekranu ma tylko 8 bitów. Co prawda w trakcie gry animacja pojawia się tylko od czasu do czasu, w określonych etapach gry i to w niezbyt dużym okienku (cóż, powiększenie kadru ograniczyłoby liczbę potencjalnych odbiorców do posiadaczy komputerów z procesorem Pentium), ale naprawdę warto ją zobaczyć. Nie ma co długo rozwodzić się nad jej jakością, wystarczy informacja, że została stworzona za pomocą stacji roboczych firmy Silicon Graphics wykorzystywanych do tworzenia efektów specjalnych w filmach. W pozostałych częściach gry wykonanie ruchu powoduje przywołanie na ekran odpowiedniego obrazka. Czas oczekiwania nań ma [illegible] negatywny wpływ na płynność gry, ale napędy CD-ROM [illegible] szybkością [illegible]. Instrukcja obsługi liczy zaledwie kilka stron i jest [illegible] pudełka z krążkiem, ale podaje wszystkie niezbędne informacje potrzebne do zainstalowania i obsługi gry.

Nie jestem zagorzałym fanem gier z rodzaju adventure, ale skoro już dostałem grę do opisu (głównie z powodu posiadania komputera w konfiguracji mniej więcej odpowiadającej wymaganiom wyszczególnionym na okładce), to postanowiłem skończyć przynajmniej jedną misję. Wybrałem to zadanie w trzy wieczory (może nie te [illegible] długie zimowe ale krótkie — letnie). Nie ograniczyłem się [illegible] — testowałem zachowanie się programu przy różnych konfiguracjach pamięci, poznałem dokładnie, zwiedziłem wszystkie korytarze, podziwiałem grafikę i efekty dźwiękowe (a jest co podziwiać). Udało mi się w końcu dostać do generatora pola interfazowego, wyłączyłem go, uwięzieni naukowcy się odnaleźli, stacja orbitalna została opanowana przez komandosów, C.H.A.O.S. został unieszkodliwiony, mieszkańcy kolonii na Tytanie zostali uwolnieni... W tym momencie moja szczęka znalazła się na podkładce pod myszkę. Okazało się, że pierwsza misja była misją jedyną w tej grze. Niechcący przeszedłem całą grę! Pozostało uczucie lekkiego niedosytu: jak na ponad 400 MB danych na krążku CD, gra jest raczej krótka. Rozwiązanie gry jest tylko jedno i to w miarę łatwe do znalezienia, mimo tych kilku, wspomnianych wcześniej podchwytliwych miejsc. Na szczęście można w dowolnym momencie zapisać stan gry na dysku i w razie wpakowania się w tarapaty wrócić do momentu ostatniego zapisu. Jak na porządny program multimedialny przystało, C.H.A.O.S. CONTINUUM w wersji dla PC-ta jest aplikacją MS-Windows 3.1. Wymaga komputera z procesorem 486SX 25 MHz lub szybszym. Posiadacze tylko 8MB RAM-u na wszelki wypadek powinni włączyć pamięć wirtualną, ponieważ istnieje niebezpieczeństwo zawieszenia się gry z powodu braku pamięci. Jeżeli brakuje miejsca na twardym dysku, pozostaje tylko ograniczenie do minimum pamięci przeznaczonej na buforowanie danych z napędów, a to znowu spowalnia odczyt z CD-ROM-u. Skromne wymagania stawiane są tylko dla miejsca na twardym dysku — wystarczy ok. 1.5 MB.

Gra jednak wymaga co nieco od gracza, którego ojczystym językiem nie jest angielski. Wprawdzie wiadomo, że [illegible] jest za pomocą mowy, [illegible] nawet [illegible] Sound Blastera), na szczęście najważniejsze dla przebiegu misji informacje, czyli przekazy od uwięzionych naukowców, pojawiają się w postaci tekstu.

■ Truszek

Producent: Dash Digital / Creative Multimedia.

Rok produkcji: 1993.

Komputer: Multimedialny PC i Macintosh.

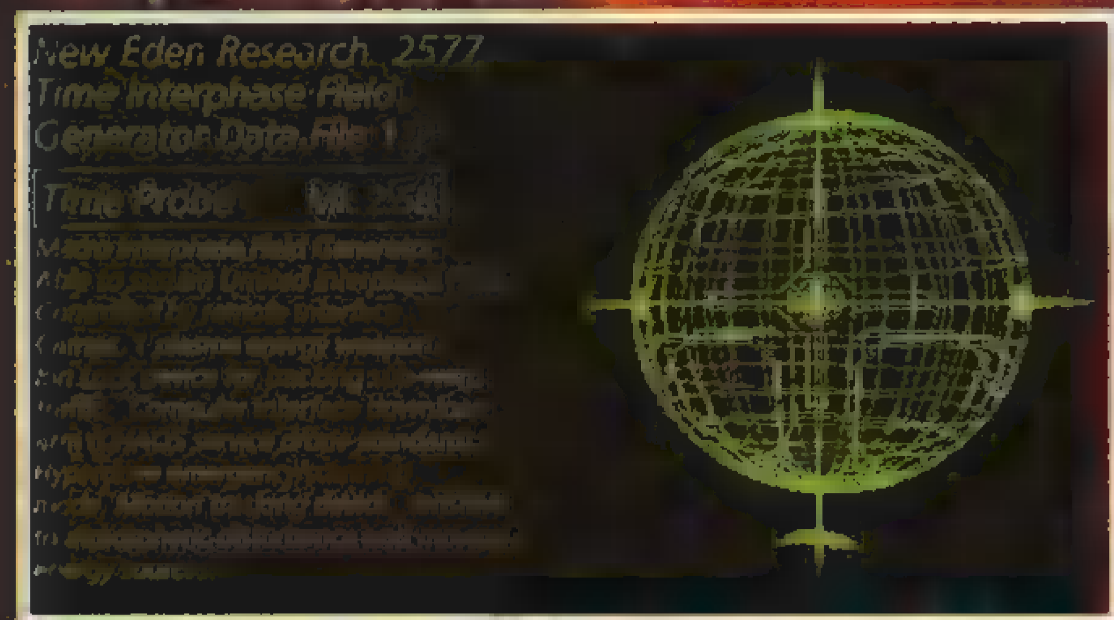
Wymagania w wersji dla PC: Windows 3.1 (+myszka), 486SX, 8MB RAM, SVGA 512KB, CD-ROM, AdLib/Sound Blaster, 1.5 MB na twardym dysku.

Dostarczył: MASTER s.c.

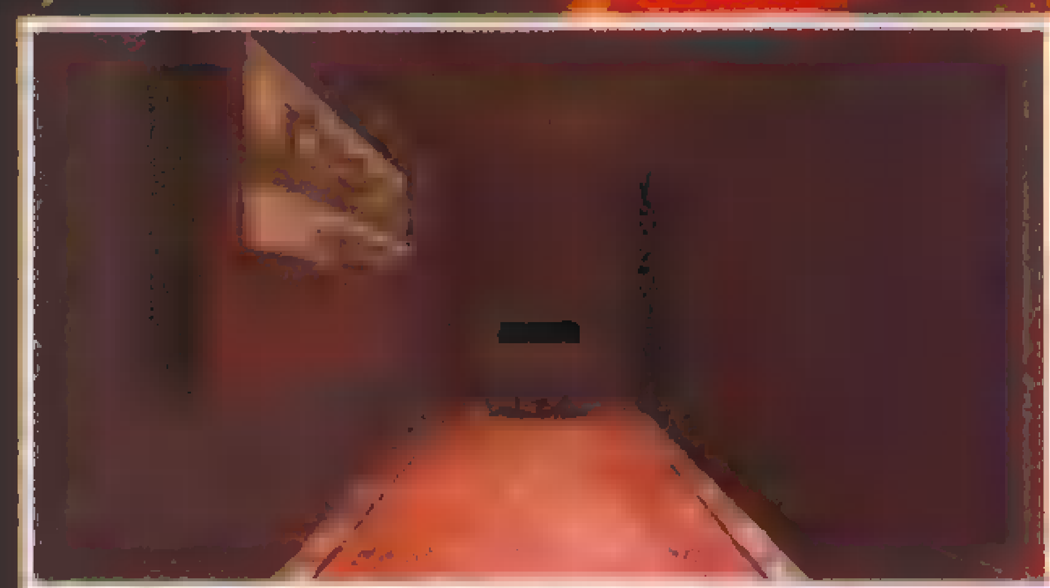




Hej, ho! Hu haaa! Silny, zwarty, wirtualny wojownik gotowy do walki! Co mamy dzisiaj na rozkładzie?



„Welcome to New Eden”. Brama ... to tylko pozory.





Dosyć nacieszyłem się atrakcjami turystycznymi. Trzeba zająć się robotą. Ciekawe dokąd można dojechać tą windą?

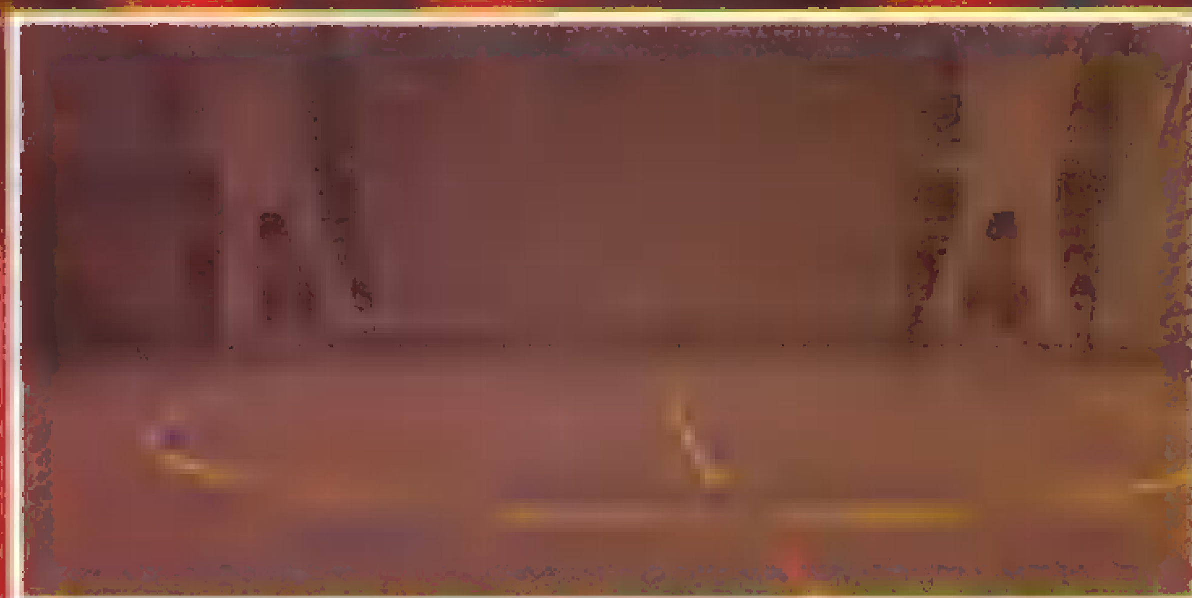


Udało się! Jest tu jakaś konsola, zobaczę czy uda się wydobyć z niej coś ciekawego. Jeszcze tylko połączenie i... z tej bazy danych będzie jakiś pożytek.



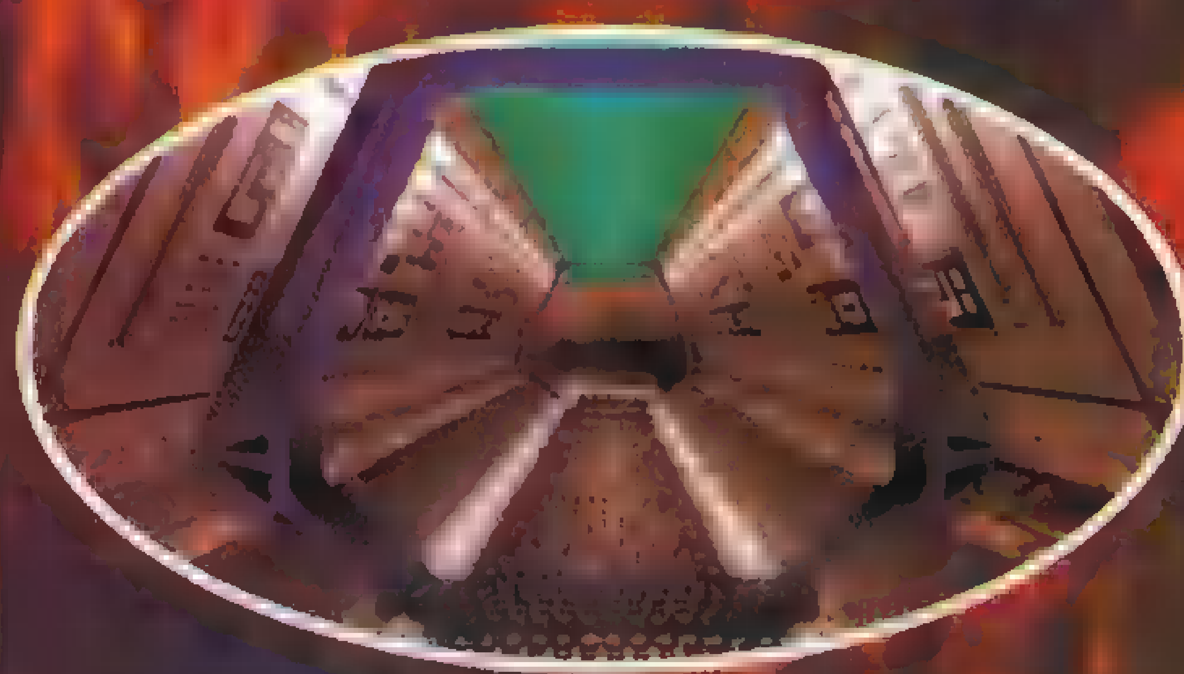
Znowu kody dostępu, mapy i trochę wiedzy naukowej. Też trzeba zapamiętać, może się przydać.

Hmmm... Sonda czasowa... Ciekawa maszyneria. I przy pomocy tego czegoś trzeba wejść do jakiegoś ... komputera? Ale co to się dzieje...
No to lecimy!



No, tu już jest ciekawiej. Jest nawet jakiś terminal ... informacyjny.





Na spacer do miasta nie da się wyjść. Drzwi są zablokowane. Zostaje centrum badawcze.



Kody dostępu biorę, mapy też się przydadzą. Jeszcze zapis do pamięci pokładowego komputera i trzeba ruszać dalej.



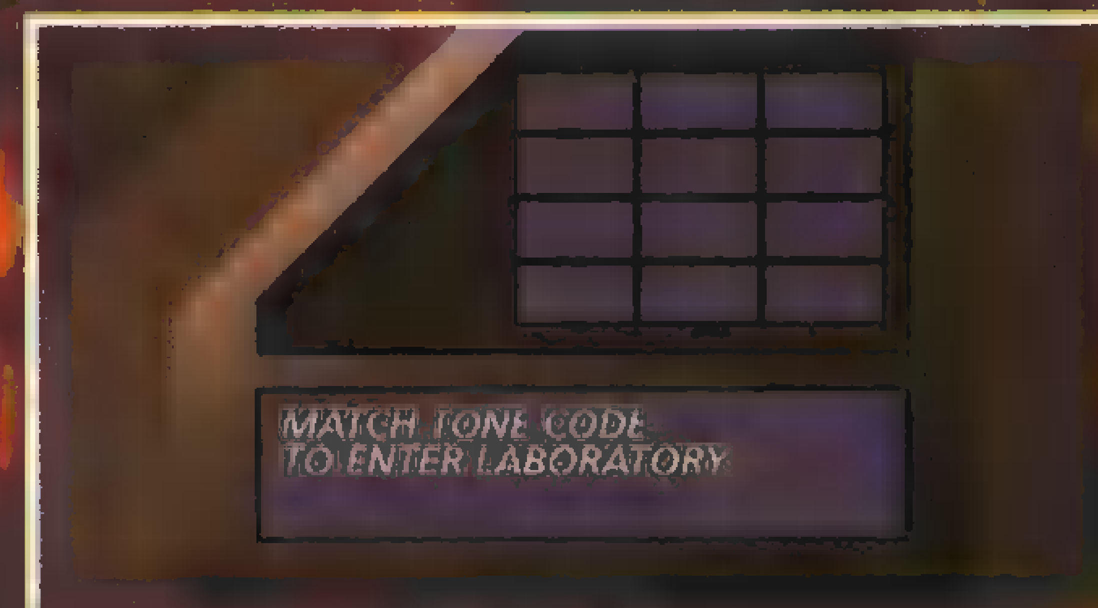
„Generator Energii”. Trochę tu strasznie. Zobaczę, co da się wyciągnąć z następnej konsoli.

Ale mnie rzuciło! Co za ponury pokój. Szybko do wyjścia!

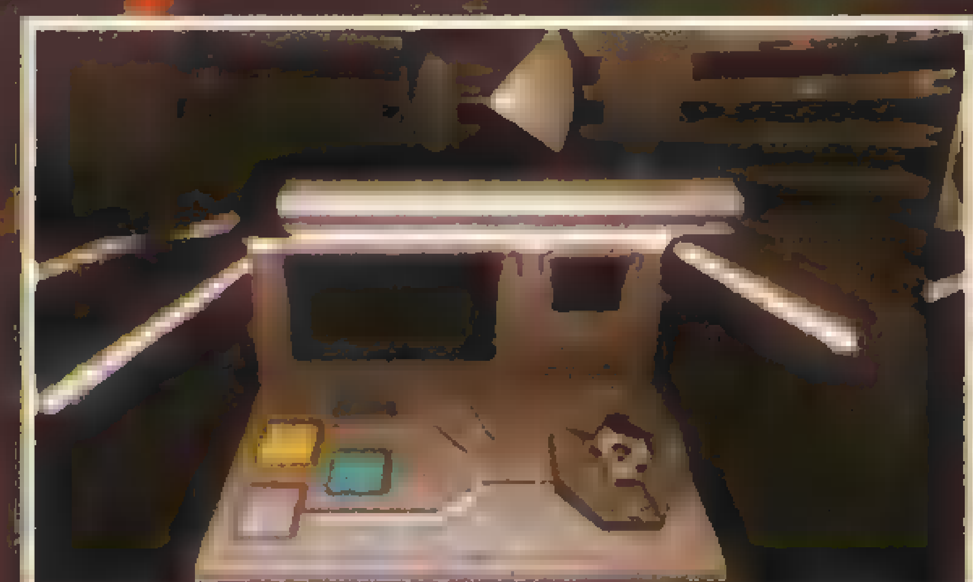


I co my tu mamy? Informacje dla turystów.





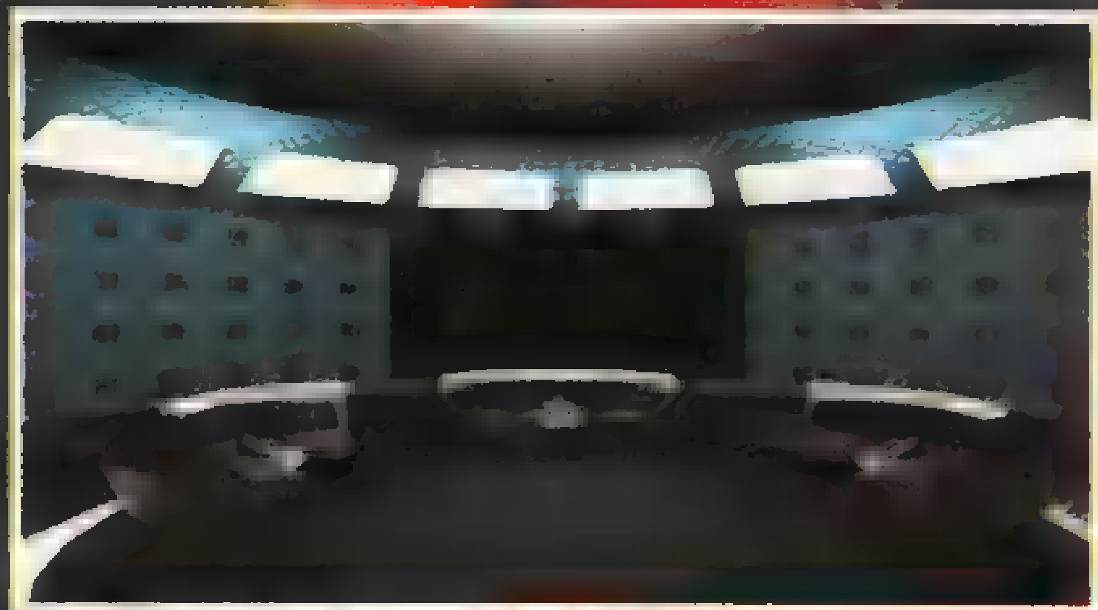
„Laboratorium Badań Kosmicznych”, ciekawe czy można tam się dostać.
Tak... Trzeba dokładnie powtórzyć wysłuchany kod. Wolę nie sprawdzać na sobie, jak się nie uda.



Za następnymi drzwiami z zamkiem kodowym, jest „Laboratorium Badań Nad Zerową Grawitacją”, niejedna tajemnica wisi w powietrzu. Tutaj też jest jakaś konsola.

I znowu podobny zestaw informacji. Być może przydadzą się w dalszej wędrówce — biorę.

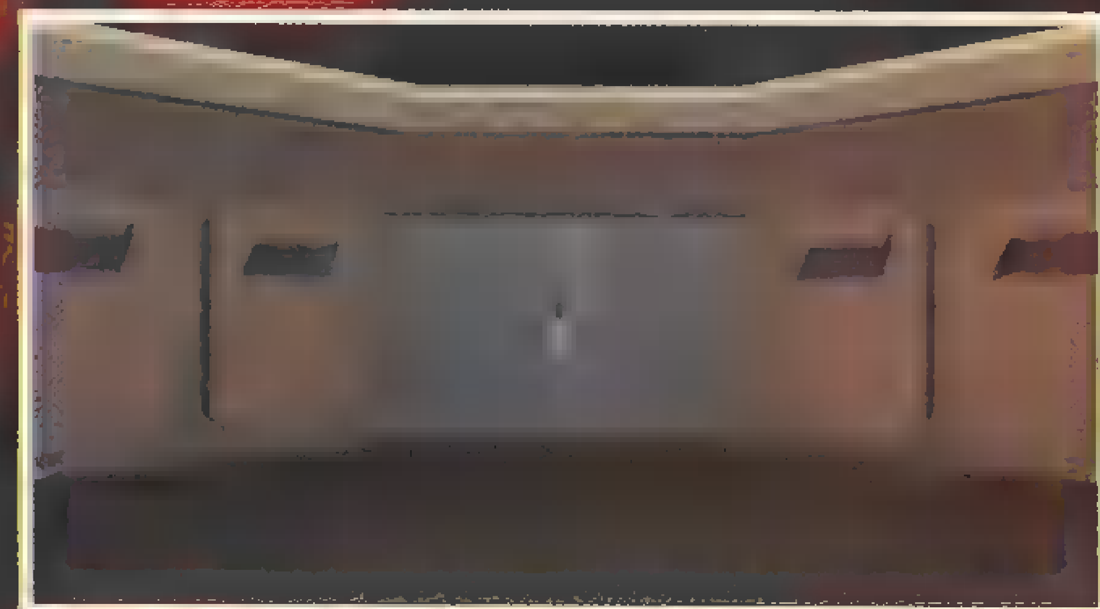




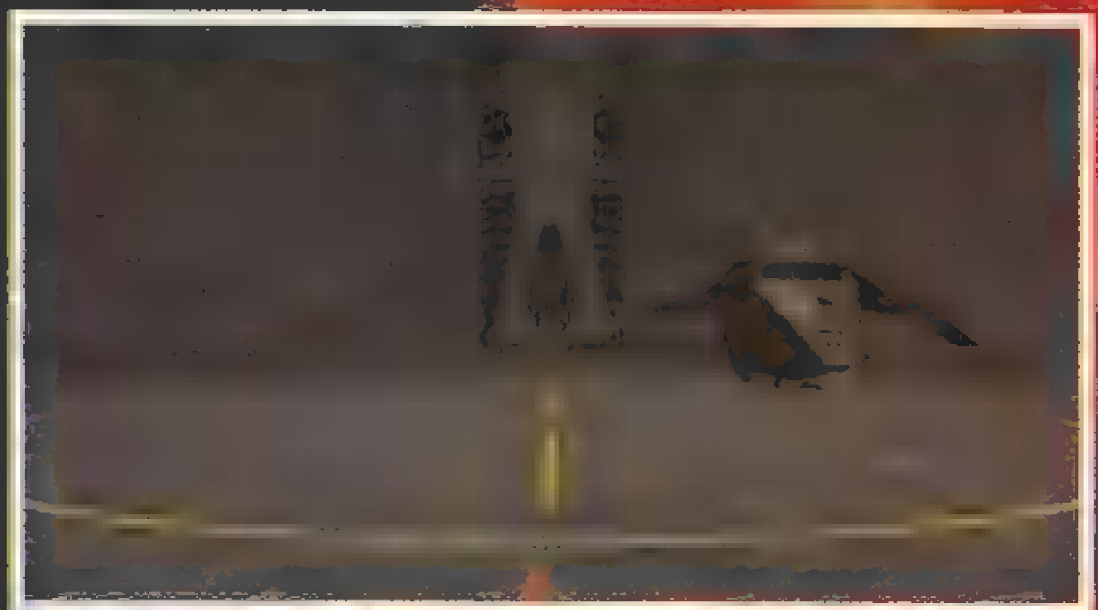
Kolejne drzwi i oto następne laboratorium. Nieszczególny wygląd. Jak zwykle jest tu kilka terminali. ►



Są następne kody bezpieczeństwa. Poza tym nic szczególnego. I to były ostatnie pomieszczenia, które można było otworzyć. Trzeba wracać.

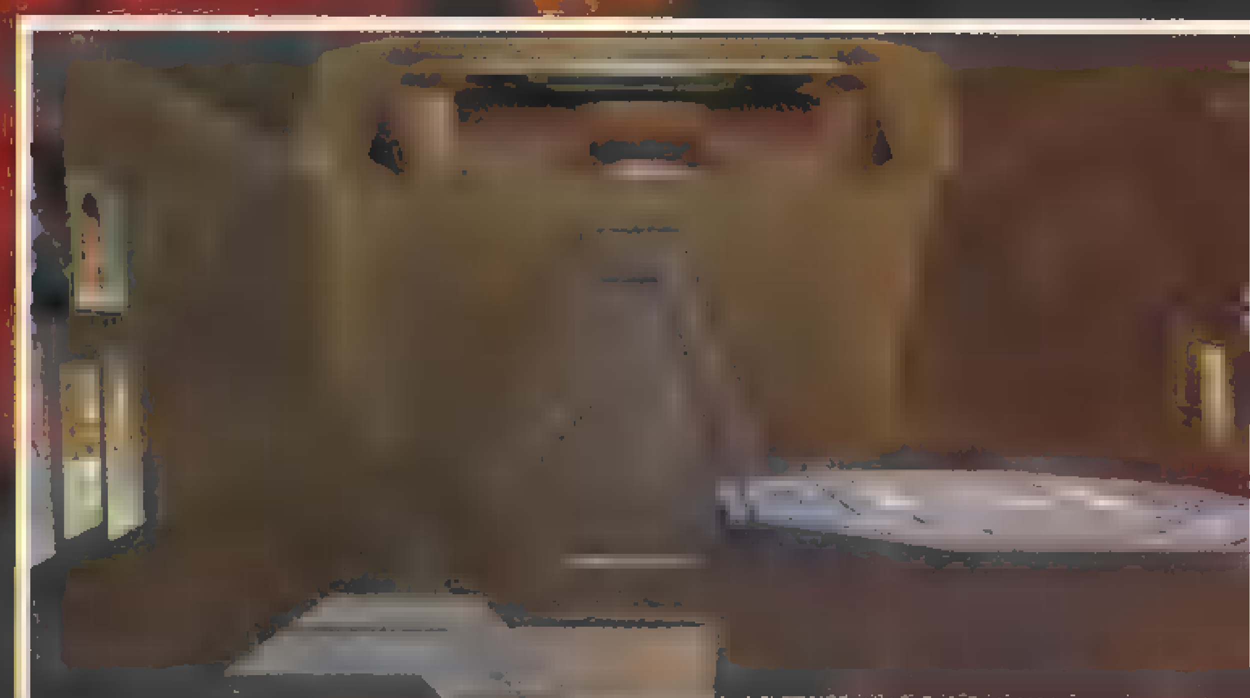


Z powrotem na górę, może złapię najbliższy prom na stację orbitalną.

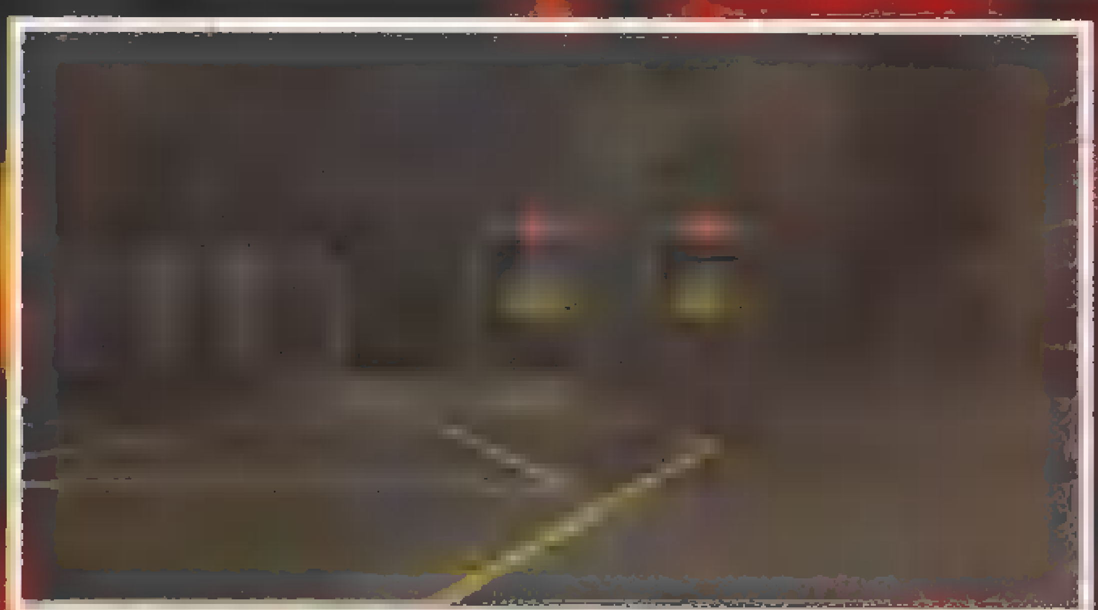


Dobrze jest! Zaraz będzie startować.

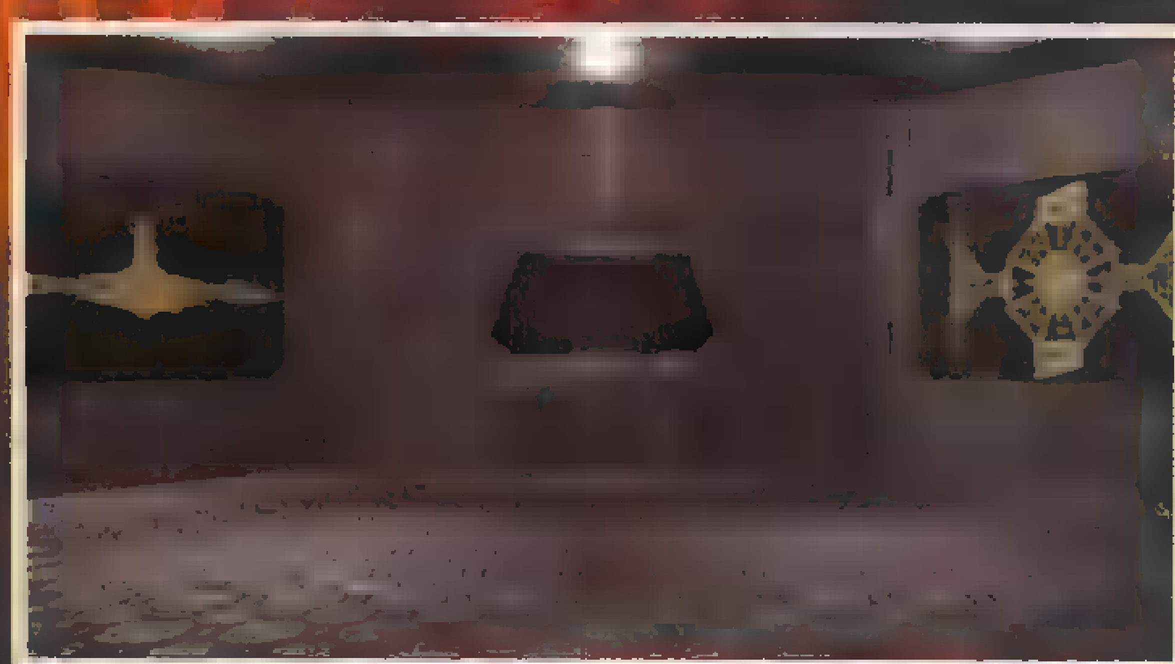




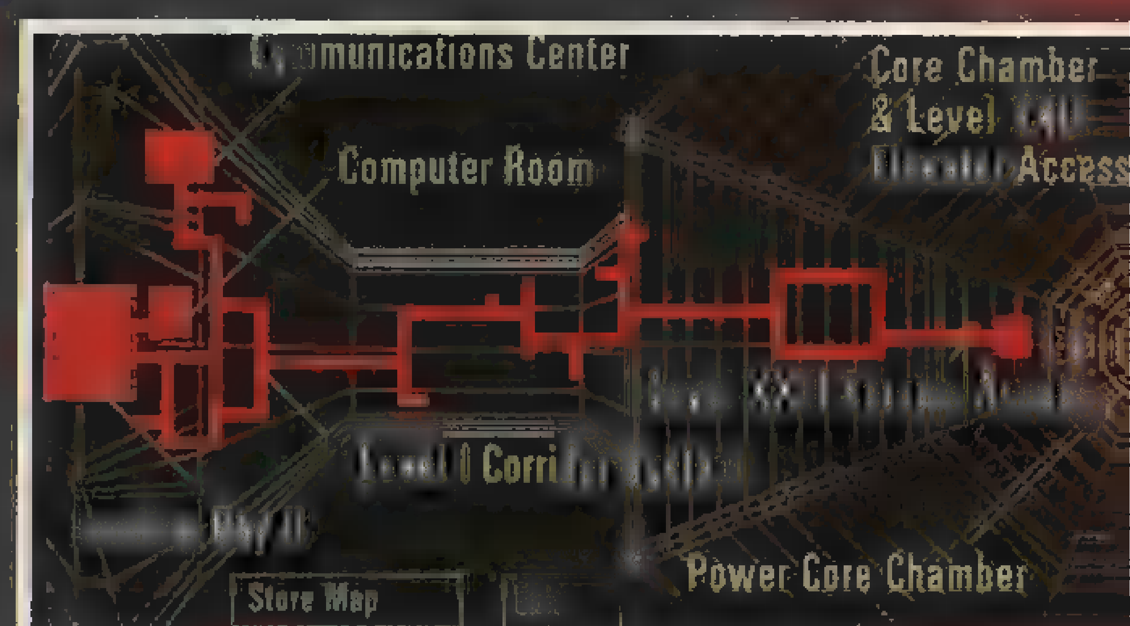
W środku jest nawet przytulnie.



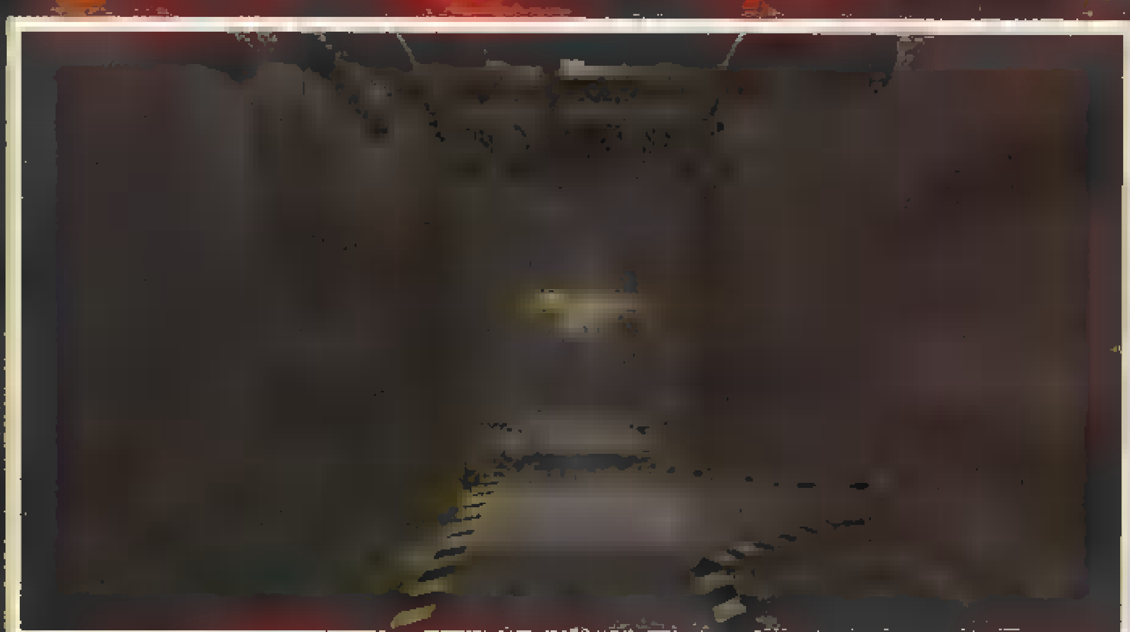
Wylądowałem...
Tu już zaczynają się schody. Trzeba zredukować pole ochronne, bo ten superkalkulator może mnie wykryć.



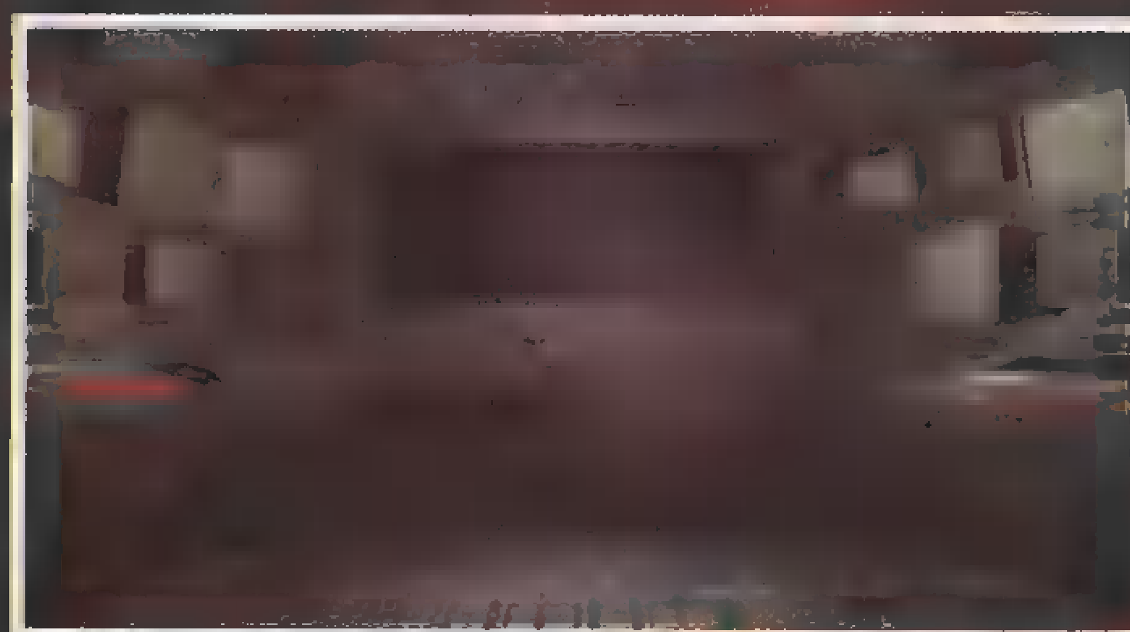
Zacznę od podłączania się do systemu komputerowego. Cóż, terminal podobny do innych, ale może ukrywa coś ważnego...



Rzeczywiście. Jest mapa i następne kody bezpieczeństwa.



Tutaj dopiero zaczyna się prawdziwy labirynt korytarzy!



Najlepsze miejsce do nadania sygnału S.O.S. to „Centrum Kontroli Komunikacji". Całe ściany gadających ekranów! Może jakoś dojdę z tym do ładu.



To było do przewidzenia, włączone jest pole blokujące komunikację ze światem zewnętrznym. Na szczęście można je stąd wyłączyć.

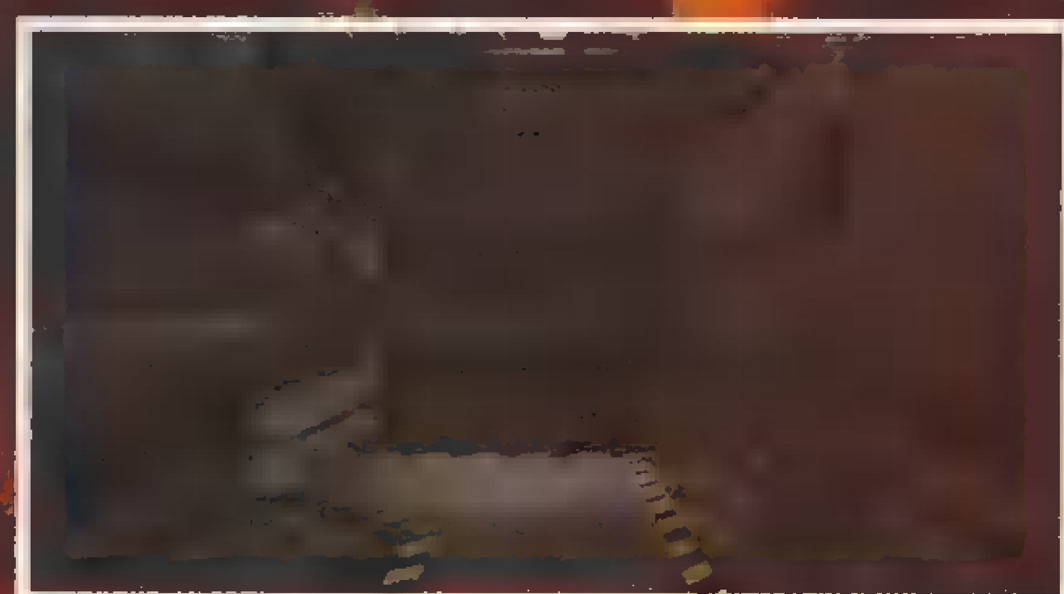


Teraz można już nadać sygnał. Ale dokąd? Na Wenus, Ziemię czy na Marsa? Niech będzie pierwsze z brzegu.

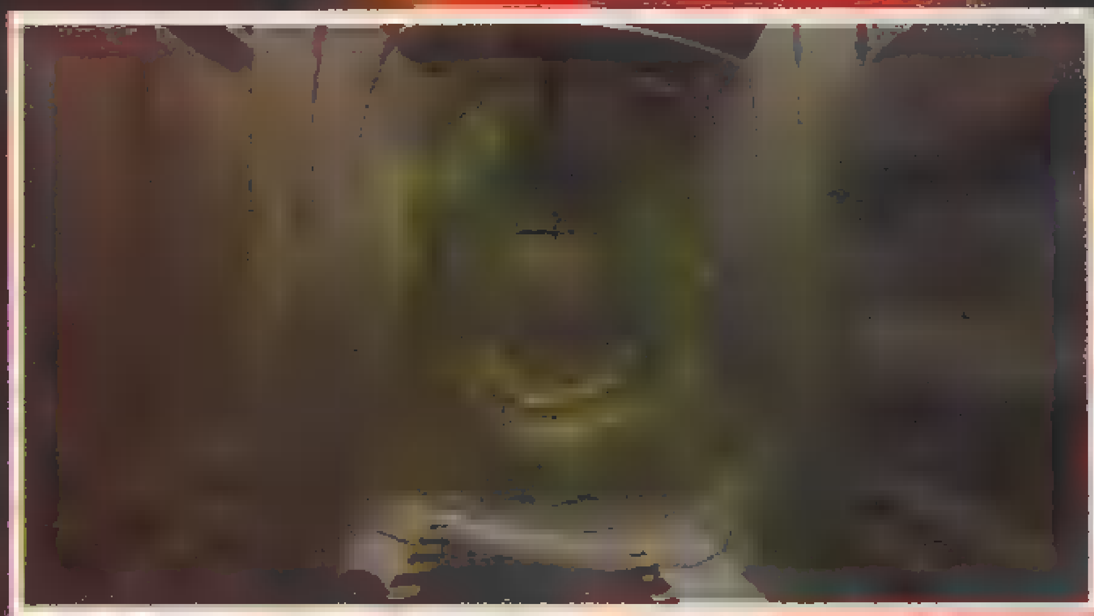


— Ha! Tu się schowałaś dziubasku! Ładnie to tak dobierać się do cudzych zabawek? A masz!

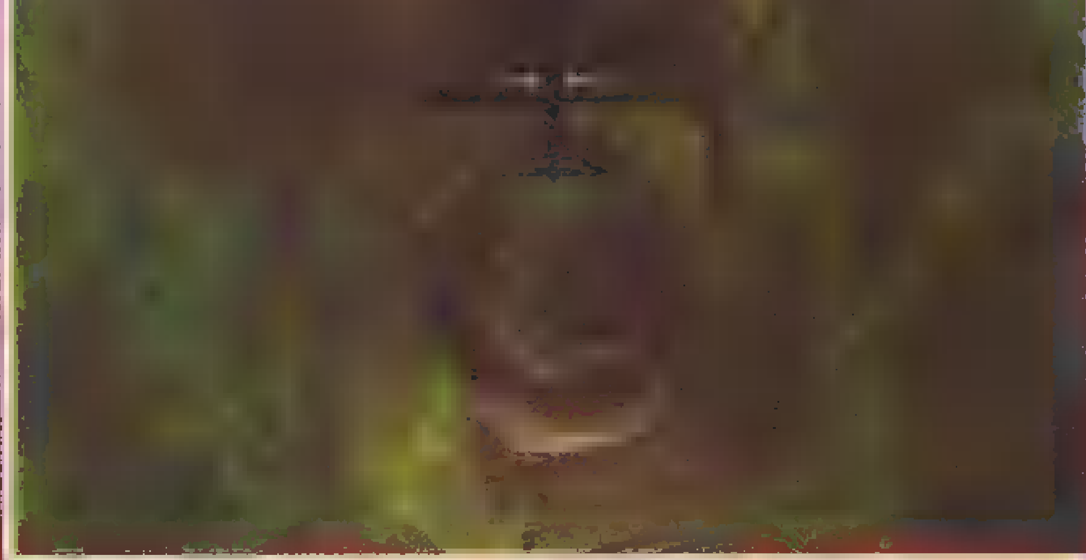
Na szczęście to tylko drobna wpadka. Po podesłaniu następnego egzemplarza sondy czasowej można dalej prowadzić dywersję.



Teraz już byłem mądrzejszy, wysłałem wiadomość tam gdzie trzeba. Nie widać żadnego strzelającego złomu.
Brr! Okropne są te korytarze, jak nie wysokie ciśnienie to anomalia interfazowa.

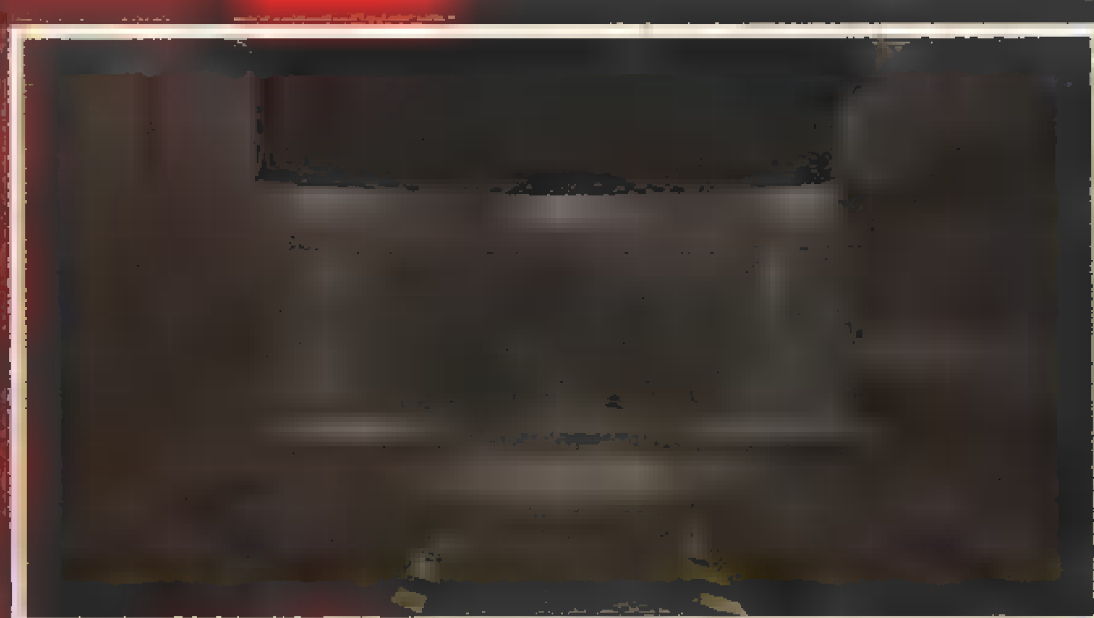


A tutaj na dokładkę jakaś siła nieczysta zagradza dalszą drogę. Może da się ją obejść tym zapomnianym korytarzem...



Do stu tysięcy beczek tranzystorów! Radiacja! Osłona sondy wytrzyma to tylko przez kilka minut, trzeba się spieszyć. Na dodatek przeszkadza paskudztwo na ścianach...

Czas ucieka a wyjścia nie widać.



Widać już windy, ale nie można się do nich dostać. Elektromagnetyczne pole siłowe. I co z tym fantem zrobić?

Jest tu jakaś dziura w ścianie. Wygląda na to, że można przez nią przejść.



Znowu jakiś labirynt! Na szczęście nie wygląda na niebezpieczny dla zdrowia.



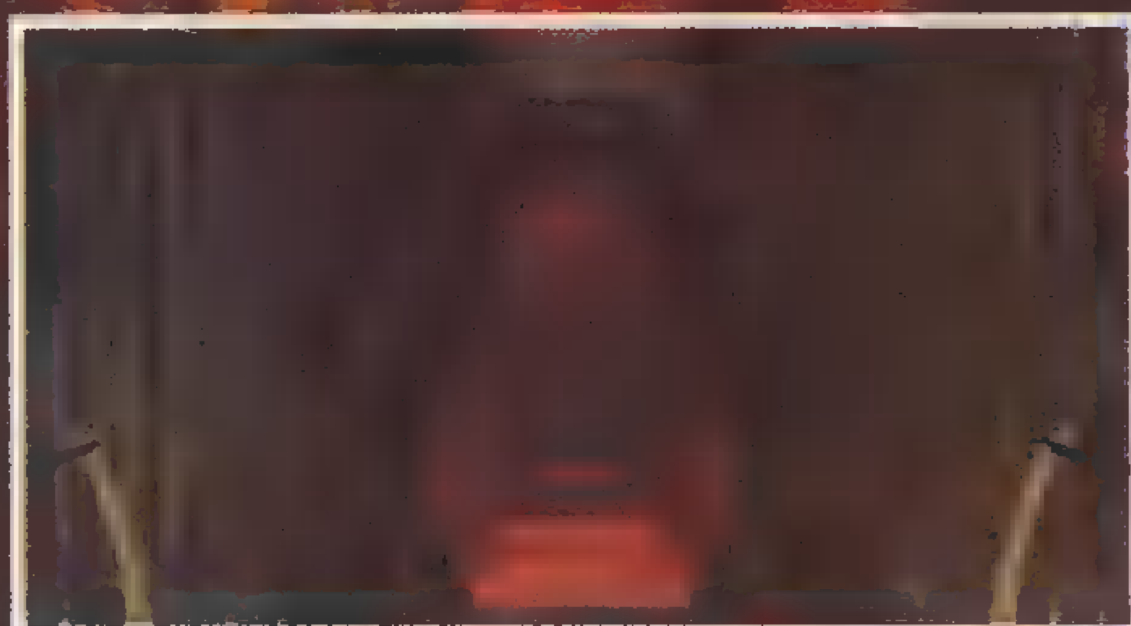
Krwawa poświata na ścianach. Chyba jestem już blisko celu.



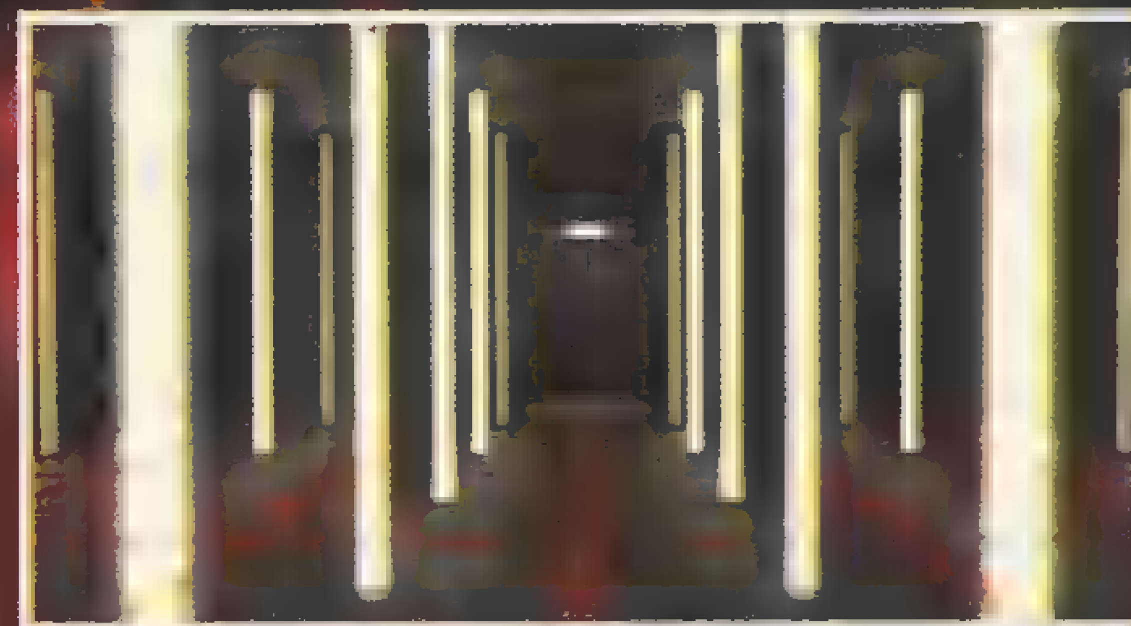
A oto następne śluzy przede mną.



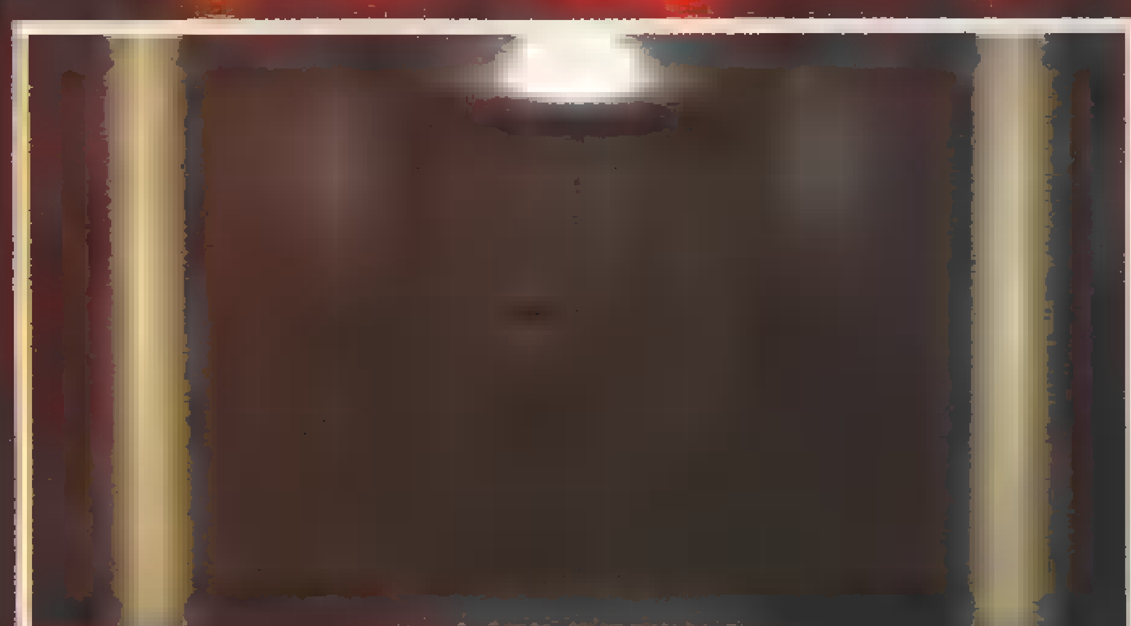
Rdzeń energetyczny całego tego interesu, imponujący widok. Bez hyperdrive'a nie da się przejść bezpiecznie.



„Generator Pola Interfazowego" jestem już o krok od celu.



Dopiero tutaj jest poważna przeszkoda — bariera holograficzna. Jeden fałszywy krok i po mnie.



Opłaciło się poszperać w terminalach centrum badawczego. Mapa okazała się dobra.



Już widać generator. Jeszcze tylko ostatnia bariera.

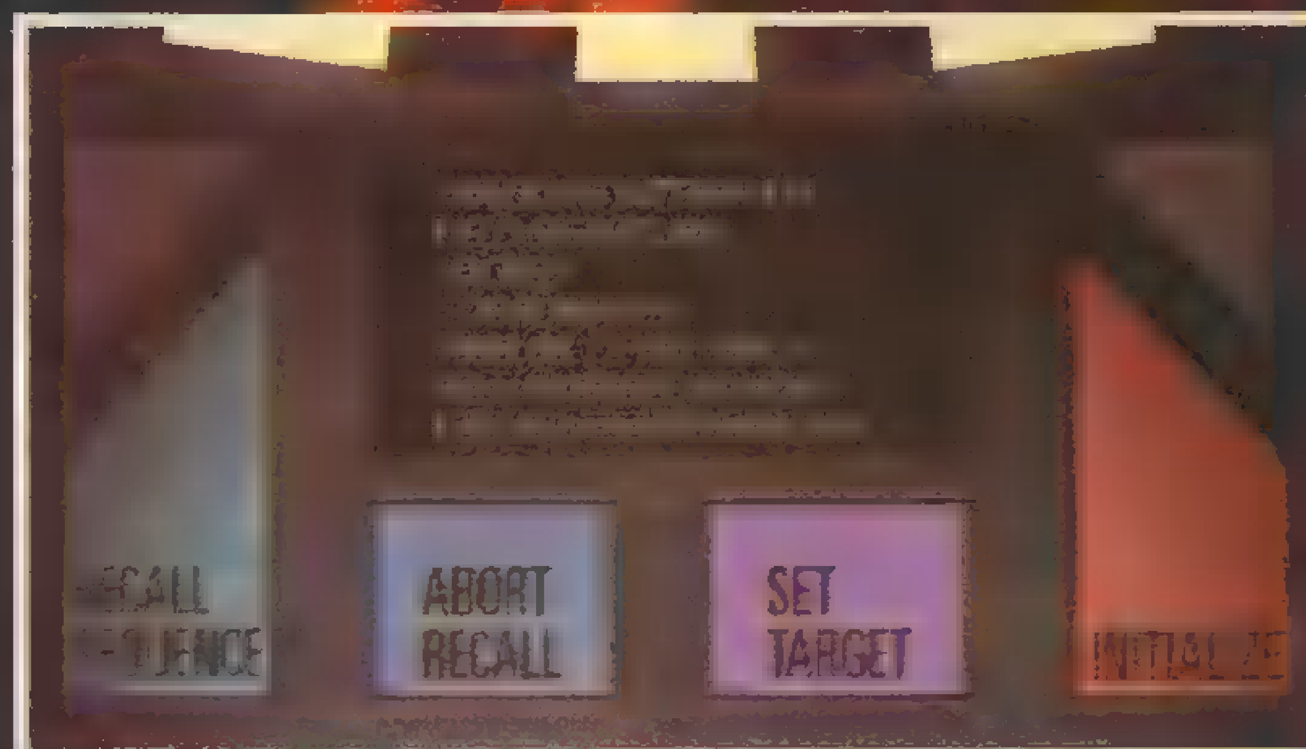


Za pomocą tego pulpitu powinno dać się wyłączyć pole siłowe.

Guzik! Na dodatek CHAOS wykrył sondę czasową! A może ta zapora nie jest zbyt silna? Spróbuję.



Udało się! Teraz trzeba wyłączyć generator.



Dobrze, że jest instrukcja. Jeszcze chwila i CHAOS będzie bezbronny... Już! Zaraz uwięzieni naukowcy powrócą do naszej czasoprzestrzeni, już słychać odgłosy szturmu komandosów!

Kolejne zadanie wykonane! Jestem z siebie dumny i mogę z satysfakcją spocząć na laurach.

■ „Truszek"

Z NASZEGO PODWÓRKA

Ostatnio powstaje coraz więcej polskich gier. Nie zawsze stoją one na poziomie porównywalnym z produktami zachodnimi. Nie mniej jednak są to nasze gry, a to najbardziej cieszy. Miejmy nadzieję, że wkrótce nasi programiści pozbawią się kompleksów i doczekamy się na gry światowego formatu z metką „Made in Poland".

W rubryce tej przedstawiamy zarówno gry które powstały w Polsce, ale również licencjonowane programy wydane przez rodzime firmy software'owe.

GEAR WORKS

Firma „Marksoft" udostępniła nam do testowania wspaniały program „Gear Works" firmy Hollyware Entertainment. Jest to gra logiczna adresowana głównie do najmłodszych użytkowników komputerów, ale zapewniam, że nawet dorośli z przyjemnością się nią zajmą.

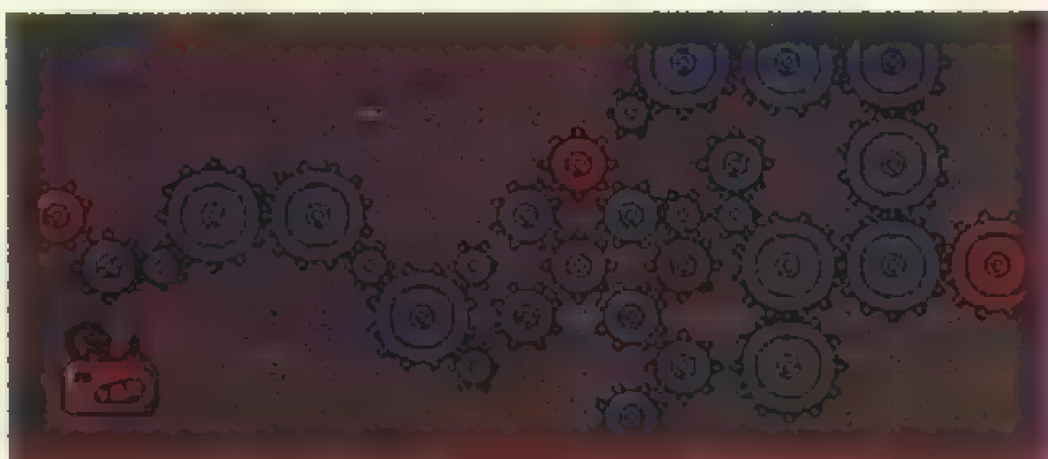
Jej zasady są dosyć proste. Mamy do dyspozycji trzy rozmiary kółek zębatych, które pojawiają się w sposób przypadkowy. Z tych kółek trzeba ułożyć przekładnię zębatą przenoszącą napęd z silnika do kółka zębatego podłączonego do jakiegoś urządzenia. W całej pracy przeszkadzają nam podłe stworki, ale największym naszym wrogiem jest czas i los. Na ułożenie działającej przekładni mamy bowiem dość małą ilość czasu, a w dodatku trudno przewidzieć który

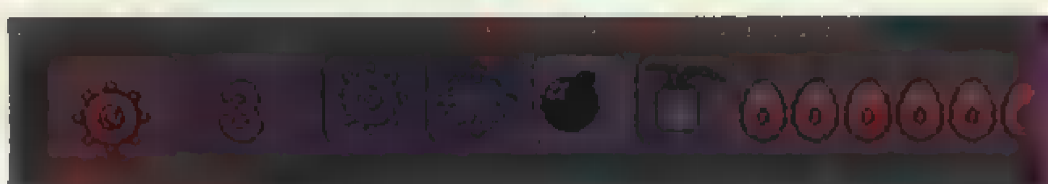


rodzaj kółka za chwilę znajdzie się w naszej dyspozycji. Nie ma przy tym możliwości zrezygnowania z położenia jakiegoś kółka. Musi być ono umieszczone na planszy nim otrzymamy następne.

Po ułożeniu przekładni i przekazaniu napędu na kółko docelowe następuje podliczenie wyniku. Za każde widoczne na ekranie kółko, które się nie kręci odejmowane są punkty (słusznie trzeba zwalczać marnotrawstwo), a za kółka pracujące punkty są dodawane (trochę to dziwne, że premiowany jest sam ruch kółka niezależnie czy kręci się ono z







sensem przekazując napęd, czy też jest to ruch w pełni jałowy). Jak z tego wynika, w grze nie zawsze jest warto budować najprostszą przekładnię – czasem warto ją sztucznie skomplikować, aby uzyskać więcej punktów.

Dodatkową nagrodą za niektóre kombinacje połączeń są monety, które można wykorzystać po zakończeniu każdego etapu. Pojawia się wówczas automat do gry, popularny jednoręki bandyta, na którym można wygrać dodatkowe punkty lub elementy wyposażenia.

Mimo swej prostoty gra łatwo wciąga dzięki niezłej grafice i szybkiej akcji. Tu nie ma miejsca na dokładną analizę sytuacji i wyrafinowane planowanie. Liczy się refleks, dobra orientacja przestrzenna i... szczęście. Pod tym względem gra zbliżona jest do nieśmiertelnego „Tetrisa".

■ LSK

★ AMIGA, PC
dystrybucja: MARKSOFT

LASER WORLD

W zeszłym roku gorzowska firma „Promic" wydała grę „Laser World". Jest to gierka logiczna, przypominająca charakterem „Budokana", czy nieśmiertelną, wspaniałą grę „Robbo" z małego Atari. W instrukcji ktoś napisał, że gra działa na Amigach z kickstartem 2.0 lub nowszym. Ogłaszam wszem i wobec, że sprawdzałem grę na kilku Amigach 500 z kickstartem 1.3 i chodzi jak burza. Tajemnicą producenta pozostanie, dlaczego na siłę chce pozbawić się części klienteli.

W pudełku znalazłem jedną dyskietkę z ładnym nadrukiem oraz instrukcję do gry. Instrukcja nie odbiegała jakością od przeciętnej polskiej normy, tj. składała się z luźnych kopii ksero. Oprócz fabularnego wstępu był tam opis opcji występujących w grze, opis wszystkich elementów planszy oraz cel i zasady rozgrywki.

Po odpaleniu „Laser World" ukazało się kilka ekranów tytułowych. Muszę przyznać, że były bardzo ładne i to wcale nie „ładne jak na polską grę". Screeny te stoją na wysokim, zachodnim poziomie. Jeśli dodać do tego całkiem niezłą muzyczkę, pierwsze wrażenie wypadło bardzo pozytywnie. Po ukazaniu się ekranu z opcjami miałem do wyboru:

* wystartować grę (START),
* podać kod do któregoś z poziomów (HASŁO),
* obejrzeć najlepsze wyniki (NAJLEPSI) oraz nagrać je na dyskietkę (ZAPIS),
* zapoznać się z danymi o programie oraz z opisem wszystkich elementów (klocków) na planszy (POMOC),
* wybrać pomiędzy muzyką a efektami w grze (MUZYKA/EFEKTY)



* jeżeli zdecydowaliśmy się na muzykę, wybrać jeden z trzech modułów (MUZYKA 1/2/3/).

Celem gry jest zniszczenie wszystkich płyt kompaktowych za pomocą lasera. Sęk w tym, że niesforny laser strzela w zupełnie inną stronę i za nic nie da się ruszyć. Można natomiast zmieniać tor lotu samego promienia. Na planszy można spotkać różne kwadraciki: niektóre odbijają promień lasera, inne go pochłaniają. Jedne są stacjonarne, inne można przesuwać. Cóż, nie ma rady, trzeba wsiąść do czołgu i tak poustawiać te ruchome „klocki", aby skołowany promień trafił wreszcie w pły-

tę. Po zestrzeleniu wszystkich kompaktów trzeba jeszcze trafić w klocek EXIT i... już czeka na nas następna plansza.

No cóż, nie jest to zbyt obszerny opis, ale o tego typu grach nie da się wiele napisać. Czas więc na PODSUMOWANIE.

Oceniając gry polskie, wypada z wiadomych względów przyjąć trochę inne kryteria niż dla „reszty świata”. Rodzimi programiści zawsze są dobre parę lat za zachodnimi, co wymusza ocenę gry „jak na polskie warunki”. Może niektórzy się oburzą, ale takie są fakty: w dobie komputerów 32-bitowych Polacy piszą gry na ośmiobitowce, dobre polskie gry na PeCety należą do rzadkości, a rodzime zręcznościówki na Amigi przypominają te z końca lat osiemdziesiątych. Niech mi ktoś, na przykład, pokaże polski



symulator lotu na „większe” maszynki. Prawdopodobnie dobre, rozbudowane gry na Amigi powstaną dopiero, gdy ta będzie już obiektem muzealnym, w dobie panowania PC986 10GHz CD-ROM 500 MB RAM z kabinami Virtual Reality zamiast monitora. Autorzy „Laser World” wzięli się za grę logiczną, która nie wymaga takiego nakładu pracy i umiejętności, jak przy stworzeniu gry akcji, ale zrobili to dobrze. Grafik mógł odwalić na szybko plansze tytułowe, muzyk mógł dać do gry jakieś produkcje z okresu swoich pierwszych flirtów z programami muzycznymi, wizerunki klocków w grze mogły być prostymi figurami geometrycznymi. Nie są jednak. Program jest dopracowany i zapięty na ostatni guzik. Kolory są dobrze dopasowane, muzyka jest zróżnicowana stylistycznie i stoi na wysokim poziomie, co tworzy razem przyjemny dla gracza klimat. W czasie gry wśród tradycyjnych elementów (bloki, lustra) można też znaleźć włączniki i wyłączniki lasera, dodatkowy czas i życia, śluzy, bomby czy teleporty. Same poziomy nie są wcale takie łatwe i zapewniają rozrywkę na długo-długo. Jednym słowem, gra warta polecenia miłośnikom główkowania. Jeszcze jedno: producent zabezpieczył dyskietkę przed kopiowaniem, więc nie da się zrobić kopii bezpieczeństwa. Mam tylko nadzieję, że w przypadku padnięcia dyskietki będzie można wymienić ją na nową.

■ M.B.

★ AMIGA
dystrybucja: PROMIC GROUP

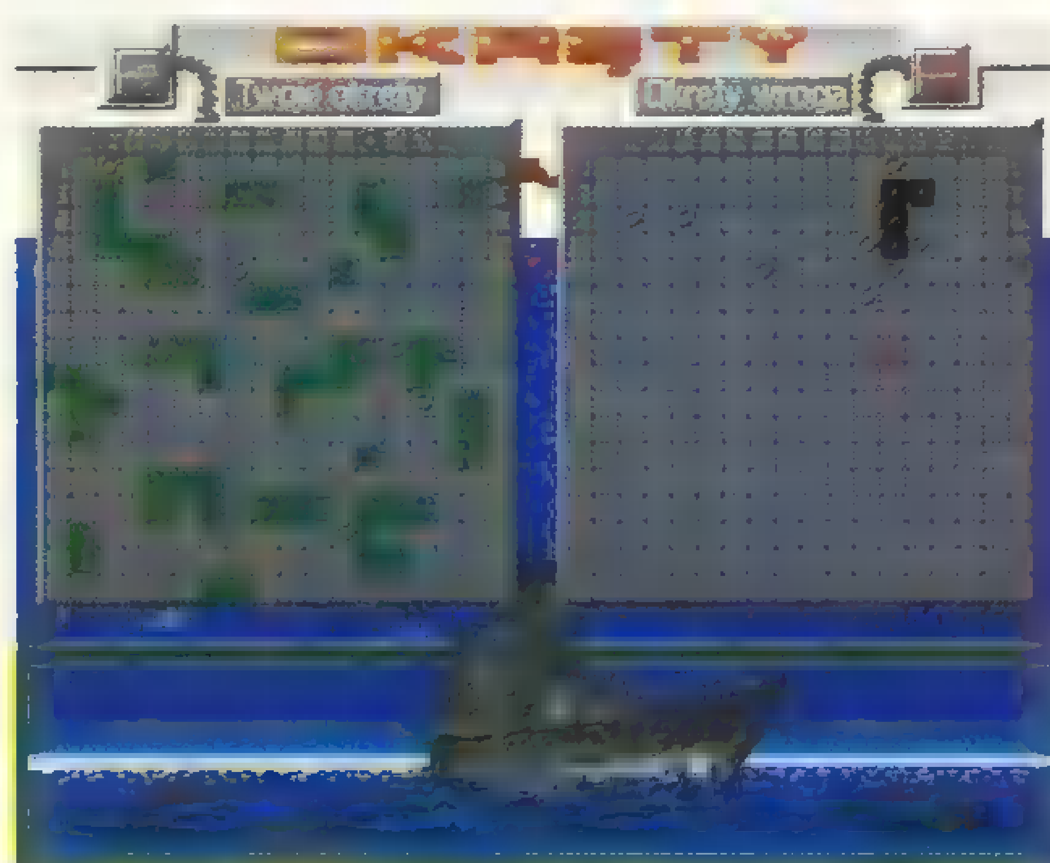
OKRĘTY

Od firmy L.K. „Avalon” otrzymaliśmy do recenzji amigowski program „Okręty”, autorstwa Mariusza Szelugi i Oskara Lewańskiego. Jest to program całkowicie polski, choć jego pomysł jest stary jak świat. Jeśli bowiem ktoś dotychczas nie grał jeszcze w „okręty”, „statki” czy „bitwę morską” (bo również takie tytuły nosi ta gra), to chyba nigdy nie chodził do szkoły. Jest to bowiem nieskomplikowana gra logiczno-losowa, do której wystarczy kartka papieru, ołówek i chętny współzawodnik. W pewnym okresie życia każdy uczeń łapie bakcyla tej gry i poświęca przerwy oraz co nudniejsze lekcje na tajemnicze A-4, C-7 itp. Słownictwo tej gry wniknęło tak głęboko do języka potocznego, że często nie zdajemy sobie sprawy dlaczego w specyficznych sytuacjach używamy określeń „pudło” i „trafiony-zatopiony”.

W latach 70. próbowano zdyskontować popularność tej gry, wprowadzając do handlu jej planszową wersję. Było to jednak „pudło” – mało kto chciał zapłacić niezły grosz, aby móc zagrać w tę grę – i słusznie. Cały jej urok krył się bowiem nie w pięknej oprawie plastycznej, a w prostocie.

Wraz z pojawieniem się komputerów domowych gra szybko trafiła także do nich. Dzięki temu przekonałem się, że jest ona popularna nie tylko w Polsce – stykałem się bowiem z jej wersjami niemieckimi, brytyjskimi i amerykańskimi. Jedne były lepsze, drugie gorsze, ale ich główną zaletą było to, że mogłem w wolnych chwilach odprężyć się kilkoma rundkami prostej gierki strategicznej – bez gorączkowego poszukiwania partnera do gry. Partner był zawsze pod ręką i był nim mój aktualny model komputera.

Skłamałbym, gdybym zaczął zachwycać się dziełem z L.K. „Avalon”. Ta wersja „Okrętów” nie jest ani lepsza, ani gorsza od swych poprzedniczek.



Zresztą po konwersji tego typu gry na komputer trudno oczekiwać jakichś rewelacji. Gra „Okręty” jest wykonana dosyć estetycznie, prezentuje elegancką grafikę, bez udziwnień spotykanych w innych wersjach tej gry. Sama rozgrywka jest klarowna, przy czym można wybrać jeden z pięciu poziomów trudności rozgrywki. W najprostszym – komputer strzela zupełnie chaotycznie, więc jego wygrana może być spowodowana jedynie ślepym trafem. Nieco dziwaczną propozycją wydają się jedynie poziomy czwarty i piąty, ale to kwestia gustu – może ktoś lubi grać w „statki” na ślepo.

Osobiście uważam, że jakaś wersja gry w „okręty” powinna się znaleźć w zbiorach każdego miłośnika gier. Nie widzę więc powodu, aby nie miała to być wersja L.K. „Avalon”, tym bardziej, że obecnie jest to chyba jedyna wersja znajdująca się w legalnym obrocie. W dodatku programy L.K. „Avalon” znane są ze swych stosunkowo niskich cen, więc inwestycja w „Okręty” nie obciąży zbytnio naszego budżetu.

■ LSK

★ AMIGA
dystrybucja: L.K. AVALON

ŚWIDROŃ

Czy pamiętacie „Boulder Dasha”. To był taki zabawny ludzik, który około roku 1984 wdarł się przebojem na ekrany komputerów i myślę, że użytko-



wników C-64 jego przygody fascynują do dzisiaj. Gdy uruchomi się grę „Świdroń”, to jej podobieństwo do „Boulder Dasha” natychmiast rzuca się w oczy. Oczywiście nie jest to ordynarne „zerżnięcie” „Boulder Dasha” – tutaj mamy do czynienia z górnikiem, który fedruje pod ziemią w poszukiwaniu skarbów. Jednak mimo dużo lepszej grafiki brak „Świdroniowi” tego smaczku, jaki dawał „Boulder Dash”. Tamten ludzik żył i gracz już po chwili czuł się z nim zaprzyjaźniony. Natomiast „Świdroń” jest zimny i obojętny. Buduje perfekcyjne drabiny, fedruje za pomocą świdra, ale porusza się jakoś niemrawo, a i zagrożenia są dla niego mniejsze. Spadające kamienie nie są w stanie tak łatwo go zabić (nosi w końcu kask – BHP przede wszystkim). W sumie zamiast fascynującej gry zręcznościowej jaką był „Boulder Dash” otrzymujemy coś w rodzaju zwykłej gry labiryntowej. Na dalszych etapach pojawiają się również inne szykany znane z „Boulder Dasha”, ale ich bogactwo znacznie ustępuje pierwowzorowi – trochę szkoda, ale gierka może się podobać.

■ LSK

★ AMIGA
dystrybucja: „BISOFT”

SANTA'S XMAS CAPER

Święta, święta i po świętach. Czyż nie przyjemnie jest, jak pod choinką leży dużo prezentów? Ależ oczywiście! Każdy z nas lubi świąteczny nastrój, a co się z tym wiąże, dni wolne od pracy, czy szkoły. Jednak nie wszyscy mają wolne w ten uroczysty dzień zwany Wigilią. Jedną z takich osób jest oczywiście Święty Mikołaj. Co by się stało jakby Mikołaj nawalił? Kompletna klapa, święta nieudane, zero prezentów. Z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia w grze firmy Zeppelin Games, „Santa's Xmas Caper", gdzie nasz ukochany Święty Mikołaj musi zebrać wszystkie prezenty, które zaginęły mu w różnych częściach Laponii (nie mylić z Japonią). A wszystko to wydarzyło się przez renifera Augusta, który potknął się na wystającej spod śniegu gałęzi. Wywrócone sanie stoczyły się z górki, a wszystkie prezenty rozsypały się po śniegu. Jak na nieszczęście zaczął wiać złośliwy wietrzyk Igor, który nigdy nie chciał uwierzyć w Mikołaja i był wiecznym psotnikiem. Porwał prezenty, rozrzucił je, po czym umknął w korony drzew chichocąc złośliwie, jak to on miał w zwyczaju. A Mikołaj rzucił się do zbierania prezentów, aby wszystkie dzieci mogły śmiać się wesoło znajdując pod choinką kolorowe paczki. W czasie swoich poszukiwań, święty Mikołaj spotyka wielu przeciwników. Wystarczy jedno dotknięcie I nasz bohater rozpływa się, tracąc jedno z żyć. Na szczęście Mikołaj potrafi z nimi walczyć za pomocą śnieżnych kul, które na chwilę zamrażają przeciwników. Święty Mikołaj ma także do dyspozycji magiczną tarczę, która chroni go przez jakiś czas, na przykład bezpośrednio po stracie życia. Liczba prezentów na danym poziomie jest pokazana w prawym dolnym rogu ekranu i zmniejsza się, kiedy Mikołaj zbiera kolejne prezenty. Gra jest niewątpliwie ciekawą propozycją dla najmłodszych. Jest to typowa zręcznościówka, do której potrzebny jest mocny joystick. Bardzo dobra grafika, dobre efekty dźwiękowe powodują, że zabawa jest przyjemna. Sama gra nie jest zbyt trudna. Dobry „operator" joysticka powinien ukończyć ją najpóźniej za trzecim lub czwartym podejściem. Do tego mogę jedynie dodać, że gra ma siedem leveli, co przypadku tego typu gierek wydaje się być deczko za mało. Mimo to polecam ją wszystkim, a w szczególności tym, którzy niezbyt dobrze operują joystickiem.

■ M.B.





★ AMIGA, PC
dystrybucja: L.K. „AVALON"

EXPERYMENT DELFIN



Nie ma co, na polski rynek amigowy zaczynają trafiać nareszcie programy warte uwagi. Zmaltretowany komputerowiec, po wyuczeniu się na pamięć kilku języków, kilkukrotnym zdaniu na prawo jazdy, poznaniu tajników Europy, Azji i życia płciowego mieszkańców Ugandy, może wreszcie (chyba w nagrodę) pograć sobie w polską przygodówkę. W tej chwili wiadomo o trzech takich programach. Są to: „Mentor"i „Kajko i Kokosz", które już się ukazały, oraz „Eksperyment Delfin", który jest jeszcze w fazie odpluskwiania. Właśnie tę gierkę otrzymaliśmy, dzięki uprzejmości firmy MARKSOFT, jeszcze przed jej oficjalną premierą.

Gra została stworzona przez team ART4, twórców „Mentora", ale odbiega od niego tematyką. „Mentor" osadzony został w polskich realiach i nawet gdyby był marny fabularnie (a nie jest), to ludzie graliby w niego. Natomiast „Delfin" to czysta s-f, a tu już mamy sporą konkurencję z Zachodu. Autorzy jednak nieźle wywiązali się z zadania.

CO W „DELFINIE" PISZCZY?

Po dobrze zrobionej czołówce, moim oczom ukazała się jaskinia. Główny bohater właśnie wstał z ziemi i nic nie pamięta. Zaraz, zaraz, czy ja już kiedyś nie grałem w coś podobnego? Ale może to tylko deja-vu. Grafika, cóż... Można by rzec: „pięćsetkowa". Niczym nie zachwyca. Muzyki w samej grze nie ma – są za to efekty i bardzo dobrze. Interface standardowy. Brakuje tylko opcji wyrzucania przedmiotów. Sterujemy oczywiście myszką. Opcja operacji dyskowych oprócz zgrania i wgrania stanu oferuje zmianę prędkości wyświetlania napisów.

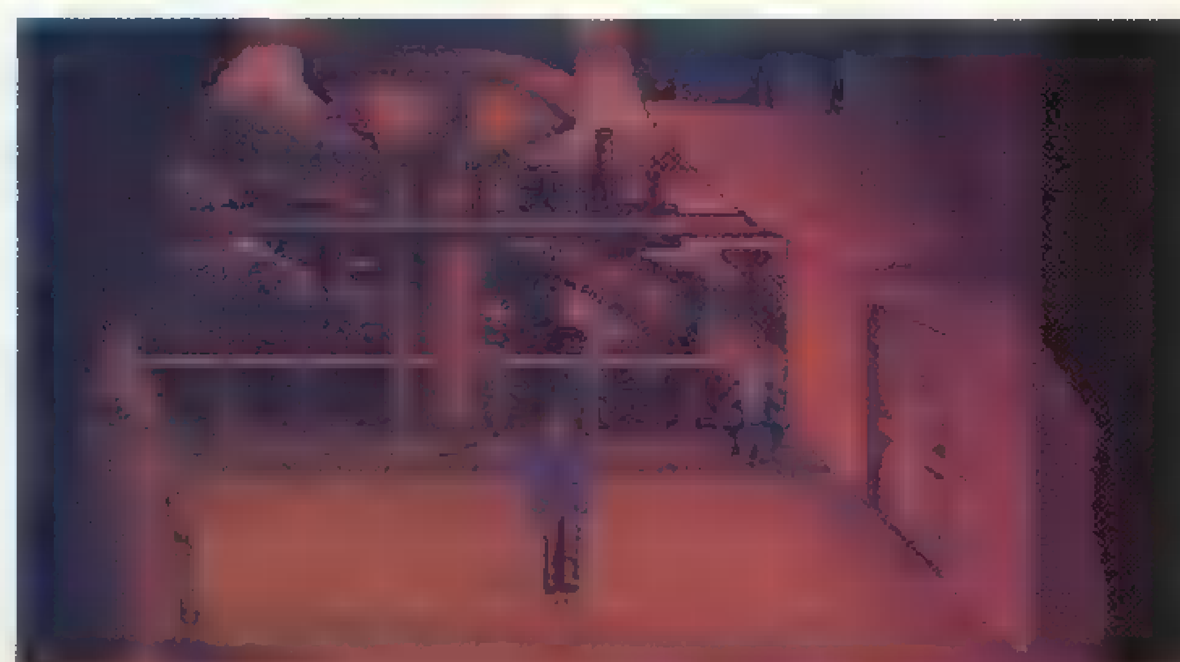
STRONA TECHNICZNA

Na początek wiedzcie, że gra napisana jest w Amosie! Już widzę te skrzywione miny. Jeśli uważasz, że w Amosie nie można stworzyć nic dobrego, albo powtarzasz podobne rzeczy, bo jakiś kretyn tak powiedział, bądź napisał, to zarówno „Delfin", jak i „Mentor" są żywymi przykładami, że tak nie jest! Poza tym gra ma nie byle jaki instaler na twardym dysku. Jest on łatwy w użyciu, idiotoodporny, a do tego podczas instalacji przygrywa nam muzyczka!

Jeśli chodzi o wady: średnia grafika nie może konkurować z tą z produkcji zachodnich, ale też gra będzie na pewno o wiele tańsza od produktów zagranicznych. Reszta to szczególiki – brakuje mi opcji wgrania stanu gry jeszcze przed wgraniem początku (za każdym razem trzeba oglądać jak facet wstaje i zwierza się, że nic nie pamięta).

Oprócz tego gra, niezależnie od ilości posiadanej pamięci, dogrywa się na bieżąco. Ale nie ma co sarkać, bo nawet zachodnie gierki rzadko używają dodatkowej pamięci (wyjątkiem są np.: „Syndicate", „Mortal Kombat", czy „Innocent Until Caught"). Mimo że fabuła jest niezła, to na mój gust jest trochę za krótka: samego grania jest trochę ponad godzinę, dodając do tego czas na rozgryzienie nietrudnych zagadek wychodzi jakieś dwie-trzy godziny.

Jeszcze jedno: nie wiem, czy zostanie to umieszczone w instrukcji, ale za pomocą spacji można obejść wstęp do gry i przejść od razu do zabezpieczenia, natomiast z gry można w każdej chwili wyjść, jak z każdego programu w Amosie – za pomocą kombinacji Ctrl-C.



JAK GRAĆ

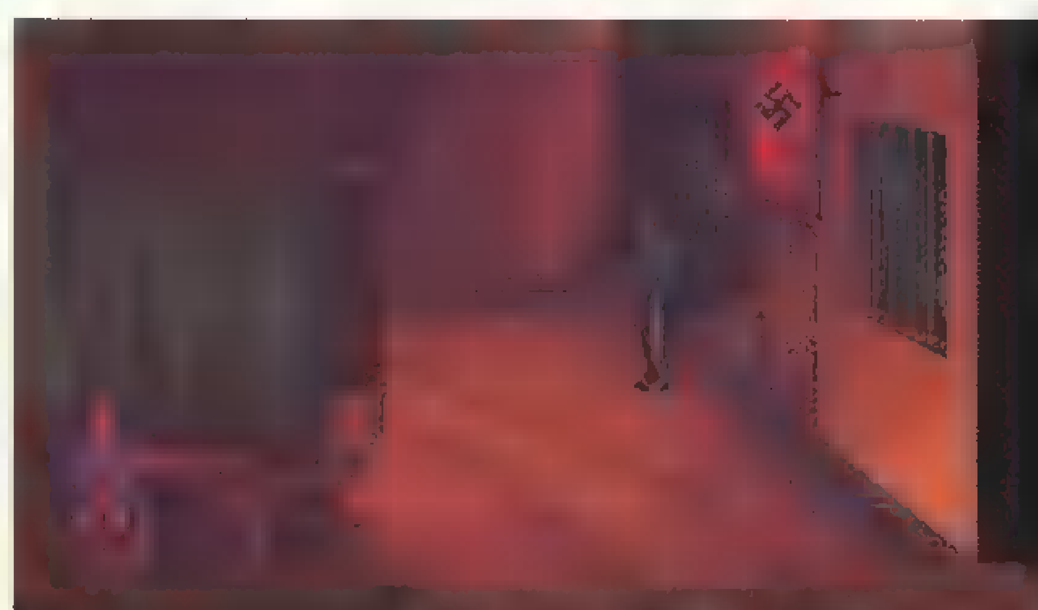
Ciemna, pusta i wilgotna jaskinia. Oto jaki obraz ukazał się moim oczom po wielkim wysiłku, jakim było ich otwarcie. Gdzieś w oddali grzmiały gromy i wyraźnie słychać było szum padającego deszczu. Wstałem mimo ostrego bólu głowy. „Co tu się do cholery stało?" – głos, który wypowiedział te słowa należał do mnie, ale o dziwo, nie byłem w stanie go rozpoznać. Po chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, że nie mogę sobie przypomnieć nawet własnego nazwiska. W obliczu takiej tragedii na dalszy plan zeszły pytania „gdzie jestem?" i „dlaczego właśnie tutaj?". Odruchowo sięgnąłem do kieszeni i znalazłem kartę identyfikacyjną, na której obok zdjęcia widniało nazwisko Szmit. Ani jedno, ani drugie nic mi jednak nie mówiło, więc przeszedłem do dalszego przeszukiwania kieszeni. Miałem w nich jeszcze wycinek z gazety, 100 złotych polskich, 100 marek niemieckich (z 1942 roku!), a na ręku błyskał nieźle wyglądający zegarek. Przyglądając się bliżej temu ostatniemu zauważyłem, że datę podaje się w nim z rokiem włącznie (nie jest to chyba normalne), a po naciśnięciu magicznego przycisku E dzieją się dziwne rzeczy. Na ziemi zauważyłem jakiś papier. To skrawek dokumentu z informacjami o jakiejś misji „Delfin". Wyjście z jaskini jest dokumentnie zatkane, więc wyjścia z tej sytuacji postanowiłem poszukać w jej wnętrzu. Jedynym przedmiotem przyciągającym moją uwagę był zegarek. Skoro podaje się w nim także rok, to być może jest on w stanie przemieszczać przedmioty w czasie (bywały już takie wypadki w kreskówkach i grach komputerowych). Niestety kolejne próby nie przynosiły efektów. Jedynym logicznym wnioskiem było to, iż może on przenosić w czasie tylko pomiędzy wybranymi miejscami. Potrzebna jest więc jakaś data. Na początek oczywiście data urodzenia z karty identyfikacyjnej. Bez skutku. Zresztą nie miało to większego sensu. Bardziej prawdopodobna jest data ze skrawka dokumentu – 23.04.2098 r. Nagły zawrót głowy dał mi znać, że to była ta data.

W roku 2098 znalazłem się na jakiejś platformie mieszkalnej zawieszonej wysoko nad powierzchnią ziemi. Po lewej drzwi, po prawej drzwi. Co w takiej sytuacji zrobić? Oczywiście pogadać z żebrakiem (jakżeby inaczej). Nie ma on zbyt wiele ciekawego do powiedzenia, ale można dowiedzieć się paru rzeczy, jak własne położenie lub historia jego życia. Jak sam zauważył, drzwi po prawej stronie prowadzą do biura detektywistycznego „REKORD" – ponoć najlepszego w mieście. Postanowiłem więc spróbować, może oni wiedzą coś o mojej tożsamości. O dziwo, moja karta identyfikacyjna została rozpoznana przez slot przy drzwiach i wszedłem do przestronnego pokoju z małym człowieczkiem posadzonym przy dużym biurku z liczydłem na blacie. Człowiek ten nie tylko znał mnie, ale czuł nawet do mnie pewne uczucie, które określił w słowach „Szmit do ciężkiej cholery, co ty tu jeszcze robisz?" Poza tym kazał mi wziąć się jak najszybciej do roboty, albo stracę posadę. Tak onieśmielony wróciłem do żebraka. Skoro więc nazywam się Szmit i pracuję w agencji „REKORD", to zapewne mam tu gdzieś mieszkanie. Wszedłem więc do teleportu i na pytanie o kod wpisałem ostatnią rzecz jaka przyszłaby mi do głowy, czyli numer z karty identyfikacyjnej. W swoim mieszkaniu także



nie mogłem rozpoznać nic znajomego. Podszedłem więc do telefonu i uruchomiłem automatyczną sekretarkę. Wiadomość była tylko jedna – niejaki Grin radził mi, żebym poszukał sobie nowego zajęcia i nie starał się mu przeszkodzić. O to ostatnie mógł być spokojny, gdyż nie miałem zielonego pojęcia. Powiedział także, że już wkrótce przeniesie się do 14.05.1942 r. Być może ja też powinienem to zrobić? Wziąłem jeszcze tylko z szafy zapasowe baterie do zegarka i wyruszyłem w kolejną podróż czasową.

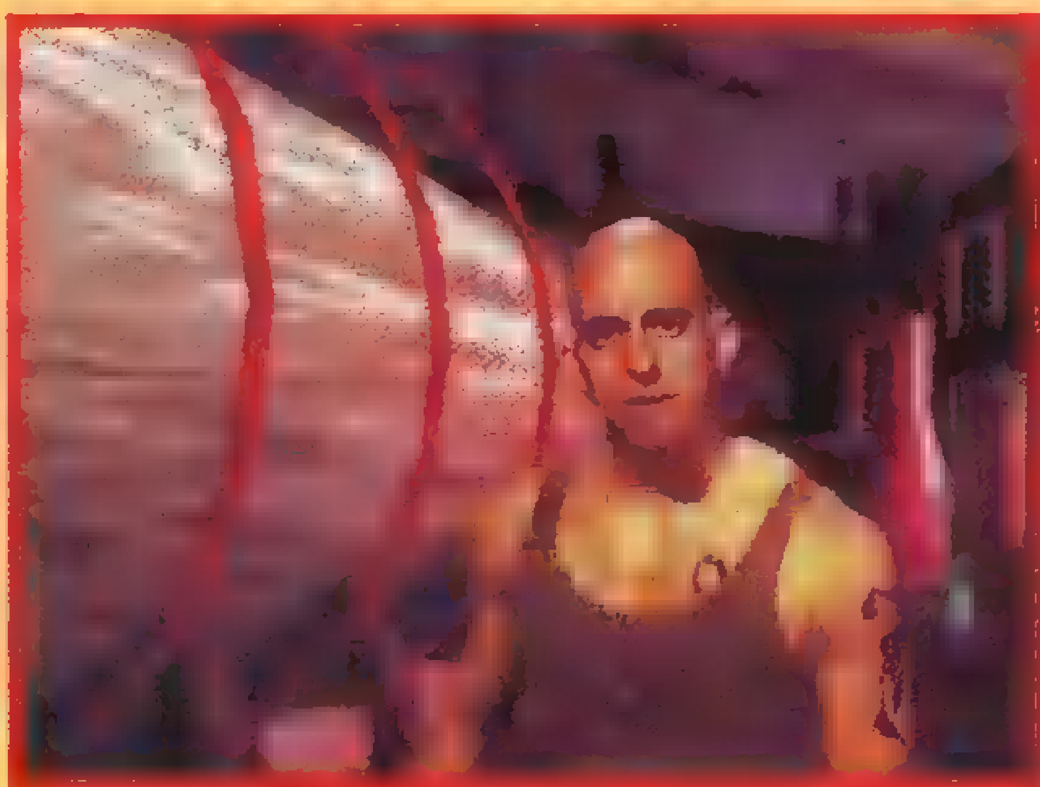
Znajdowałem się przed niewielkim budynkiem, w bliżej nieokreślonym miejscu ówczesnej III Rzeszy (być może w Polsce). Przed drzwiami do budynku stał samotny i nieco znudzony wartownik, przez co bardzo chętnie nawiązał ze mną rozmowę nie przekraczając przy tym granicy tajemnic wojskowych. Od razu wydało mi się jasne, że muszę dostać się do środka. Wartownik oczywiście nie chciał mnie wpuścić, ale po otrzymaniu 100 marek przystał na moją nagłą potrzebę odwiedzenia toalety. Wewnątrz budynku trudno było zabłądzić – na wprost wejścia znajdowały się drzwi do gabinetu z sejfem. Sejf, jak to sejf – robota starego, dobrego Franza Jaegera z Berlina. Niestety do jego otwarcia potrzebny jest klucz (albo rękawiczki, stetoskop i duża wiertarka). Już miałem wyjść, kiedy zauważyłem leżącą na biurku teczkę. Treść znajdującego się w niej dokumentu dała mi sporo do myślenia, więc poszedłem jeszcze raz przepytać wartownika. Jak wynikło z jego wypowiedzi, poprzedniego dnia generał zgubił klucz do sejfu, w którym znajdują się tak interesujące mnie akta pod kryptonimem „Delfin", na który już wielokrotnie natrafiałem w tej historii. Wniosek z tego był prosty – sięgnąłem do zegarka i przeniosłem się do 13 maja. Tak jak mówił strażnik, generał wyszedł z budynku ze swastyką i wyjmując coś z kieszeni upuścił na ziemię mały klucz, który padł łupem jedynego obserwatora tego zajścia, czyli mnie. Teraz droga do zawartości sejfu była prosta. Jednak zawartość sejfu mogła rozczarować wielu miłośników gier przygodowych – znajdowało się w nim trochę cząsteczek tlenu i nieco mniej cząsteczek dwutlenku węgla, czyli najprościej mówiąc był pusty. Ogólnie to ujmując: lipa! Wyjście z tego przestoju w akcji znalazł Grin pojawiając się nagle z pistoletem i żądając oddania akt z sejfu. Nie mając pojęcia o co mu chodzi próbowałem bluffować, lecz to go tylko rozzłościło. Przeniósł się w czasie, lecz programując zegarek zgubił swoją kartę iden-



tyfikacyjną, którą skrzętnie schowałem. Nie mając nic lepszego do roboty postanowiłem poszperać w mieszkaniu Grina (przecież na karcie identyfikacyjnej miałem jego kod dostępu do teleportu). Jego apartament w żadnym razie nie przypominał mojego gniazdka – z wystających ze ścian rur kapała woda, w kącie leżał stos różnego rodzaju ubrań, a pod ścianą zachlapana gipsem forma odlewnicza. Po dokładniejszym przyjrzeniu się odnalazłem w ścianie sejf. Otwierając go przy użyciu karty Grina znalazłem to, czego szukałem, czyli kolejny trop pomocny w moich poszukiwaniach akt misji „Delfin". Tym razem prowadził on do roku 1953, więc bez chwili zastanowienia sięgnąłem do zegarka i po chwili byłem już w bardzo przytulnym gabinecie: drewniana szafa, duże biurko, kominek z trzaskającym ogniem, plakat z filmu „Halo, Szpicbródka", itp. Na biurku znalazłem dwie interesujące rzeczy – worek gipsu oraz raport, który podpowiedział mi, co z tym gipsem zrobić. Wróciłem więc do pokoju Grina i wykonałem gipsowy odlew (gips z worka + woda z kranu = odlew gipsowy). Po powrocie do roku 1953 na prawym filarze kominka odnalazłem ubytek, który dokładnie wypełniłem przyniesionym odlewem. W tym momencie kominek zmienił się w tajne przejście prowadzące do małego, ciemnego pokoiku. Poza stojącą na jego środku skrzynią znalazłem kolejną teczkę z aktami, które świadczyły o tym, że odkryłem cel swojej misji – eksperyment „Delfin" znajdował się wewnątrz skrzyni. Bez zbędnych słów zabrałem się do odrywania przedniej ściany skrzyni. To, co ukazało się moim oczom, po prostu odebrało mi mowę – w skrzyni znajdował się mój sobowtór. Pamiętając ze znalezionych akt, że nie jest on zasilany włożyłem do niego jedyne źródło energii jakie posiadałem, czyli baterie litowe przeznaczone do zegarka. O dziwo (już po raz drugi) pasowały jak ulał i po chwili sobowtór przemówił dobrze znanymi mi słowami „Co tu się u licha stało?" W tym momencie usłyszałem ciężkie kroki wojskowych butów w pokoju obok. Chwilę później do pokoiku wpadł zdyszany żołnierz z karabinem gotowym do strzału. Wkrótce przekonałem się, jak bardzo był gotowy do strzału, gdy padłem bez życia na zimną posadzkę z czerwoną plamą na nowiutkiej białej koszuli. Ocknąłem się w celi. Obok mnie stał Grin, który potwierdził moje obawy – nadal był rok 1953. Pokrótce też wyjaśnił mi to, co wydarzyło się w ciągu kilku ostatnich godzin (chociaż wydaje się, jakby minęły lata). Musiałem jak najszybciej się wydostać z tego więzienia. Nie będzie to jednak łatwe bez zegarka. Spróbowałem otworzyć drzwi, lecz zyskałem jedynie to, że przyszedł strażnik. Nie mając lepszego pomysłu zaoferowałem mu koszulę w zamian za zwrot zegarka, a on niczego nieświadomy zgodził się i już po chwili byłem w roku 2098 przed biurem firmy „REKORD". Tym razem wszedłem bez wahania do gabinetu szefa i mimo jego okrzyków podszedłem do biurka i porządnie nim wstrząsnąłem domagając się nazwiska zleceniodawcy. Okazał się nim @#+]?/ '. W podobny sposób uzyskałem jego numer do teleportu. Dalszy ciąg wydarzeń wydawał mi się tylko koszmarną halucynacją.

■ **Adam Barczyński i Rafał Belke**

★ Amiga 500/600/1200 1 MB RAM
dystrybucja: MARKSOFT





GRA NOWEJ GENERACJI

VORTEX
QUANTUM GATE II

Według zapewnień autorów, najnowszy produkt firmy Hyperbole Studios to gra jakiej jeszcze nie było! Właściwie to już nawet nie jest gra! Wygląda podobnie, ale tak naprawdę „The Vortex" to najnowszej generacji film wirtualny na CD. Jedyny, w którym tak naprawdę jesteś gwiazdą, postacią o ogromnych możliwościach wyboru, najważniejszą osobą uczestniczącą w akcji i wpływającą na jej przebieg, bohaterem, który nie ginie co kilka minut, aby wszystko zaczynać od nowa.

Do stworzenia tego niesamowitego obrazu przeznaczonego specjalnie na CD-ROM wykorzystano najnowszą technikę o nazwie „Virtual Cinema". Pozwala ona nie tylko wpływać na akcję programu, ale także na zachowanie biorących w niej udział postaci: ich decyzje, wygląd, ton głosu, mimikę twarzy, wydawane dźwięki itp. Dzięki niej już nie tylko badanie otoczenia i rozmowy z uczestniczącymi w zdarzeniach postaciami mają wpływ na końcowy sukces – równie ważne są myśli, wspomnienia i marzenia głównego bohatera.

„The Vortex" przenosi Cię do przerażającego świata zamieszkałego przez ogromne, śmiercionośne owady — na odległą planetę AJ3905. Jako młody naukowiec — Drew Griffin, przybyły tu wraz z korpusem ekspedycyjnym w poszukiwaniu minerału mogącego uratować atmosferę Ziemi — dostajesz się do niewoli po przegranym starciu Twojego oddziału z mieszkańcami planety. Czeka Cię więc samotna walka o przetrwanie, jednak od podjętych decyzji zależy nie tylko Twoja przyszłość, ale także los dwóch odległych od siebie światów...

„The Vortex" poraża swoją objętością. Zawiera ponad 6 godzin digitalizowanego filmu, wspaniałą, realistyczną 16-bitową grafikę, wreszcie oryginalną muzykę filmową skomponowaną przez Caudice Pacheco. W tym olbrzymim przedsięwzięciu brało udział 30 zawodowych aktorów w sposób naprawdę profesjonalny odtwarzających swoje role. A wszystko to, zmieszczono na 3 płytach CD! Jest to prawdziwa nowość i to ta z tych bardzo gorących nowości. Właśnie trafiła do sklepów za sprawą warszawskiej firmy CD PROJEKT. Żeby ogarnąć całość tego olbrzymiego dzieła i uczciwie je ocenić, nie wystarczy posiedzieć przy nim kilka godzin, a trzeba mu poświęcić kilka dni o ile nie tygodni! Dlatego nie pokuszę się dzisiaj o wyrażenie mojej opinii o tej grze. Obiecuję jednak do tematu powrócić i już wkrótce dowiecie się, co rzeczywiście warte jest „Kino Wirtualne" w wydaniu Grega Roacha — autora programu „Vortex". Żegnam więc do następnego spotkania.

■ DARKO

PC CD–ROM
dystrybucja: CD PROJEKT



KONSOLE - NEWS

. Koniec listopada i początek grudnia były bardzo interesujące dla fanów gier wideo. 22 listopada ruszyła w Japonii sprzedaż od dawna oczekiwanej konsoli Sega Saturn. Tylko w tym jednym dniu sprzedano 200 tysięcy sztuk tej konsoli, a kolejki chętnych zablokowały ulice tokijskiej dzielnicy Akihabara (oblicza się, że w kolejce stało tam około 60 tys. osób). A wszyscy czekali na zaledwie kilka tysięcy sztuk, które trafiły do wolnej sprzedaży – wszystkie pozostałe egzemplarze Saturna zostały wcześniej zarezerwowane w zapisach, które trwały od początku listopada. Cena Saturna na rynku japońskim to niespełna 45 tys. jenów, czyli około 290 funtów. Niestety, w chwili premiery jedyną grą dostępną na Saturna był „Virtua Fighter" – konwersja gry z automatów wrzutowych. Jednak Sega już dość dawno ogłosiła, że przygotowuje olbrzymi pakiet konwersji najpopularniejszych gier ze swych automatów wrzutowych, więc perspektywy nabywców tej nowej konsoli wyglądają nieźle.

. 3 grudnia nastąpiła natomiast japońska (i światowa) premiera innej słynnej konsoli. Mowa oczywiście o Sony PlayStation. Chętnych na zakup tej konsoli było nieco mniej, bo Sega skutecznie wydrenowała rynek tydzień wcześniej. Okazało się, że w pierwszym dniu sprzedaży do sklepów trafiło 100 tys. egzemplarzy PlayStation (a nie milion, jak zapowiadała większość prasy światowej). Nowa konsola Sony budzi na razie powszechny zachwyt tych, którzy ją zdołali zdobyć. W odróżnieniu od Segi, Sony zadbała, by nabywcy PlayStation od razu mieli w co grać. Jeszcze przed rozpoczęciem sprzedaży konsoli w sklepach dostępnych było 11 tytułów gier na PlayStation. Sony PlayStation kosztuje w Japonii około 250 funtów, a około września można się jej spodziewać na rynku europejskim.

. Oblicza się, że do końca 1994 roku na całym świecie sprzedano 250 tys. konsoli systemu 3DO.

. W listopadzie Nintendo zaprezentowało również pierwsze egzemplarze swej nowej „cudownej broni". Mowa o Virtual Boya tanim 32-bitowym systemie Virtual Reality. Ale jakością oferowaną przez ten system trudno się zachwycać. Przede wszystkim prezentowany obraz jest monochromatyczny, o jakości grafiki Game Boya, tyle że w odcieniu czerwonawym. Na razie w fazie opracowywania są trzy gry na to urządzenie, a jego sprzedaż ma się rozpocząć już w kwietniu 1995. Konsola będzie kosztować około 125 funtów, a każda z gier ma kosztować około 40 funtów. Mimo wielkiego sceptycyzmu krytyków, zarząd Nintendo jest pełen optymizmu i zapowiada, że w samej Japonii w pierwszym roku zostanie sprzedane 3 mln (!) egzemplarzy Virtual Boya.

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Ostatnio w konsolowym światku opadły trochę emocje jakie panowały wokół „Jaguara" i „3DO". Na horyzoncie pokazały się bowiem dwie inne, zupełnie nowe konstrukcje japońskich gigantów – Sony i Segi. Wprowadzenie na rynek nowych modeli konsol było poprzedzone gigantyczną akcją reklamą – widać, że żółtki wiedzą, co robią, bo w pierwszych dniach sprzedaży przed sklepami ustawiały się kilometrowe kolejki...

SONY PLAYSTATION

Jej oficjalna premiera nastąpiła w Japonii 3 grudnia 1994. Na ten dzień przygotowano do sprzedaży dokładnie 100 tysięcy sztuk tego urządzenia. Europejska premiera nastąpi prawdopodobnie jeszcze w 1995 roku. Cena konsoli nie jest jeszcze znana, ale powinna mieścić się w przedziale 200–300 funtów.

CPU tej konsoli jest R3000A – 32-bitowy procesor RISC-owy, taktowany zegarem 33 MHz. Poza tym PlayStation posiada dodatkowy rewelacyjny procesor graficzny. Jest on w stanie przesunąć 1.5 miliona wieloboków w ciągu sekundy. PlayStation pracuje w palecie 16 milionów kolorów, z czego równocześnie na ekranie może być widocznych 32 tysiące kolorów z tej palety. Może też obsługiwać do 4000 niezależnych sprite'ów. Jeśli chodzi o dźwięk, to PlayStation korzysta z opracowanego przez Sony układu wykorzystywanego w wysokiej klasy syntetyzerach. Układ korzysta z PCM, czyli metody przechowywania próbek (sampli) rzeczywistych instrumentów, pozwalającej odtworzyć ich oryginalne brzmienie. Dźwięk może być wyprowadzany 24 odrębnymi kanałami.

PlayStation jest konsolą bazującą na dyskach CD-ROM, więc może być również wykorzystywana jako dobrej klasy odtwarzacz dysków Audio CD. Na razie nic się nie wspomina o możliwościach odtwarzania nagrań wizyjnych.

Ciekawym rozwiązaniem PlayStation jest slot na specjalne karty pamięciowe Sony. Karta taka jest w stanie przechować do 128 K danych, a przewidziana jest do zapisywania stanów gry oraz rekordowych wyników. PlayStation jest



przy tym wyposażona w system zarządzania tymi kartami, pozwalający np. bez przeszkód kopiować dane z jednej karty na inną. Karta nie jest zbyt tania, bo kosztuje 13 funtów.

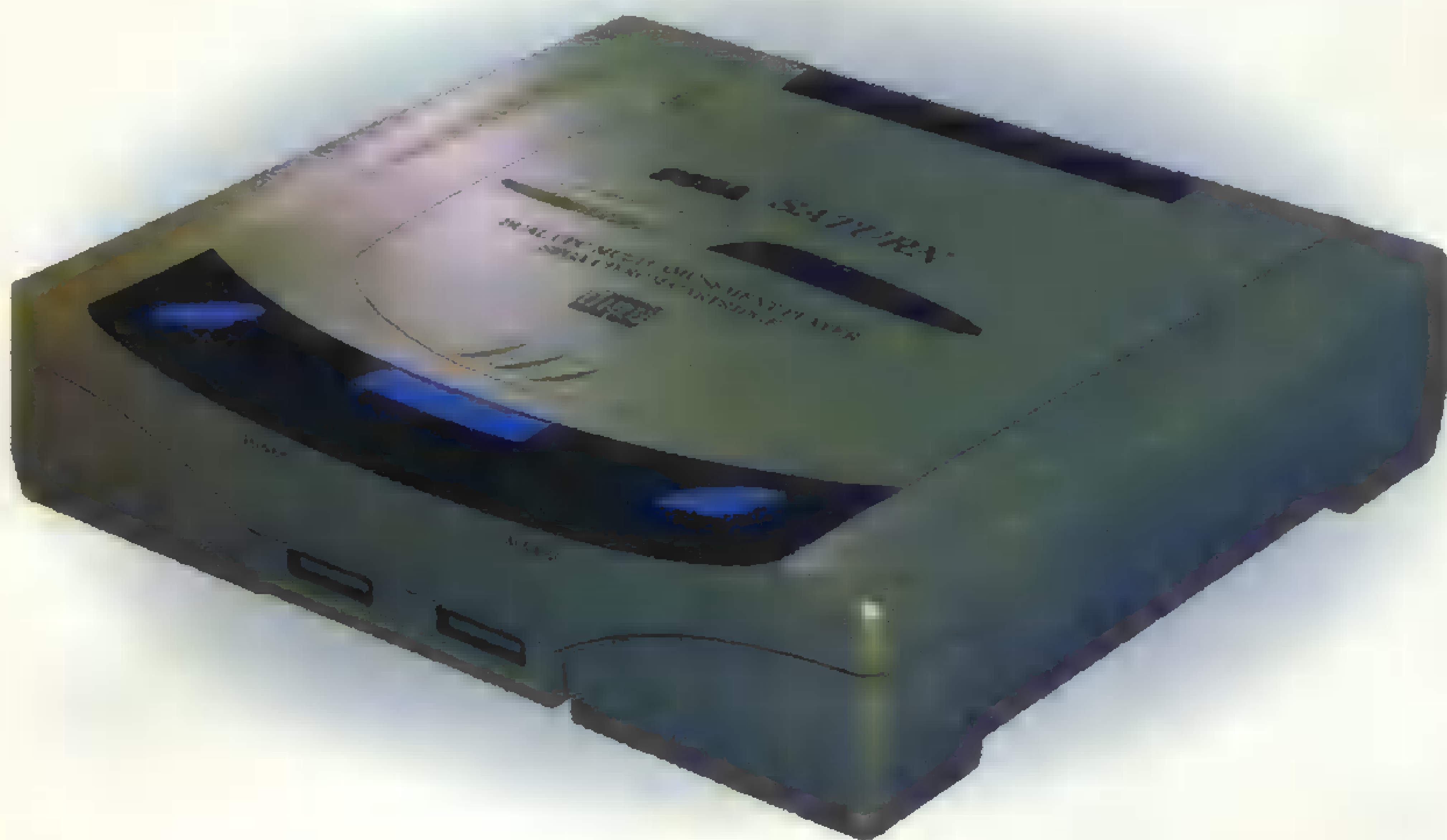
Już na starcie nabywcy PlayStation powinni mieć do wyboru około 10 tytułów gier. Dotychczas około 200 producentów oprogramowania wyraziło zainteresowanie tą platformą programową.

SEGA SATURN

Pokazana po raz pierwszy na Tokijskim Pokazie Zabawek (Tokyo Toy Show) w czerwcu tego roku, konsola Saturn wzbudziła ogromne zainteresowanie swoimi możliwościami graficznymi. Ale już dziś wiadomo, że jej główną zaletą w stosunku do konkurencji będzie liczba gotowych programów. Sega ma już bowiem przygotowany potężny pakiet gier z automatów wrzutowych, które z łatwością mogą być przekonwertowane na platformę Saturna. Japońska premiera konsoli nastąpiła na przełomie listopada i grudnia. Na wiosnę Saturn powinien ruszyć na podbój USA, a w lecie trafić do Europy. Przewidywana cena kształtuje się nieco powyżej 300 funtów. Podobnie, jak to ma miejsce z technologią 3DO, Saturn nie będzie produkowany jedynie przez Segę – firma jest bardzo zainteresowana uczynieniem z tej technologii powszechnego standardu. Wszystko wskazuje na to, że produkcję Saturna podejmą w najbliższym czasie również Hitachi, Yamaha i JVC.

CPU tej konsoli to dwa pracujące równolegle, 32-bitowe układy RISC-owe Hitachi SH2, taktowane zegarem 27 MHz. Ale zajmą się one tylko sterowaniem i obliczeniami – grafika i dźwięk są przetwarzane przez odrębne układy! Układy graficzne zajmują się oczywiście grafiką 3D, z szybkim przetwarzaniem wieloboków i cieniowaniem Gorauda. Paleta to oczywiście 16 milionów kolorów z 32 000 na ekranie. Mocną stroną Saturna jest również dźwięk. Zajmują się tym profesjonalne układy Yamahy zapewniające w pełni 16-bitowy dźwięk na 32 kanałach PCM i 8 kanałach FM. Oprócz wbudowanego czytnika CD-ROM Saturn posiada również złącze kartridżowe. Pozwala to na przykład zapisywać stany gier CD-ROM-owych na kartridżu. W przyszłości daje też możliwość łatwej rozbudowy pamięci konsoli i ewentualnego podłączenia rozszerzeń systemu.

■ LSK



NOWE CZASOPISMA O CD32

Konsola CD32 od dawna wywołuje mieszane uczucia. Dla jednych był to „trup" już w momencie wejścia na rynek, a inni wróżą jej świetlaną przyszłość. Prawda zapewne leży pośrodku i nie nam rozstrzygać te spory. Faktem jest, że w niektórych krajach konsola, ta zupełnie się nie przyjęła natomiast w W. Brytanii jeszcze do niedawna należała do najlepiej sprzedających się systemów do gier komputerowych. Gdybyśmy spojrzeli na kondycję CD32 przez pryzmat specjalistycznych pism adresowanych właśnie do posiadaczy tego sprzętu, to sprawa przedstawia się następująco. Największe brytyjskie wydawnictwo specjalizujące się w prasie komputerowej – Future Publishing, jako pierwsze wprowadziło do sprzedaży miesięcznik „CD32". Żeby było śmieszniej, to dołożyło do tego jeszcze kwartalnik o podobnym tytule. Jednak po tym ostatnim ślad szybko zaginął, gdyż ukazał się tylko 1 numer. Natomiast miesięcznik „CD32" wydawany był do grudnia '94 i „padł". Na szczęście tę lukę zapełniło mało znane wydawnictwo Paragon Publishing wprowadzając do sprzedaży aż dwa miesięczniki: „Amiga CD32" i „Amiga CD32 Special". Ciekawostką jest fakt, że do każdego z wymienionych czasopism dołączony jest krążek CD z tym, że na jednym i na drugim są te same wersje demo, a na krążku „Special" dodatkowo zamieszczono jedną pełną grę. Niestety cena tego ostatniego jest dużo wyższa gdyż pismo wraz z tym kompaktem kosztuje 9.99 funta brytyjskiego. Jeśli idzie o samo czasopismo, to po prostu standard – 64 strony, full kolor i 100% o CD32.

Jakie będą dalsze koleje tych pism, jeszcze nie wiadomo, ponieważ po pierwszych numerach trudno cokolwiek prorokować.

■ MS

- Sega kończy właśnie prace nad ręczną konsolą Mega Drive. Urządzenie będzie nieco większe od Game Gear i będzie miało odrobinę większy ekran. Komplet baterii umożliwia sześciogodzinną pracę z kolorowym wyświetlaczem. Wszystko wskazuje jednak na to, że urządzenie będzie mocno spóźnione. Pod wieloma względami ustępuje np. Lynxowi firmy Atari, który też nie zdobył większej popularności. Największy problem może być z oprogramowaniem. Bardzo wątpliwe jest, aby ktokolwiek próbował pisać gry specjalnie dla tej konsoli. Można co prawda korzystać ze wszystkich kartridży z normalnej Mega Drive, ale wiele gier nie będzie się nadawało do oglądania na tak maleńkim ekranie.
- Nintendo podpisało umowę z ID Software w sprawie utworzenia najnowszej wersji „Dooma" na konsolę Ultra 64. Mają tu zostać zachowane wszystkie dobre strony gier „Doom" i „Doom2", natomiast strona graficzna ma się wznieść na niespotykane wyżyny. Podobno mają tam się również całkowicie zwektoryzowane, trójwymiarowe potwory. Będą one zachowywać ostrość rysunku i gładkość krawędzi nawet przy ruchu w głąb ekranu.
- Do konkurencji w dziedzinie konsol postanowiła się włączyć renomowana firma Apple. Rynek rozrywkowy od dość dawna był pilnie obserwowany przez speców tej firmy i parę lat temu prezes Apple, pół żartem – pół serio, uznał firmę Nintendo za najgroźniejszego ze swych konkurentów. I obecnie Apple we współpracy z japońskim potentatem zabawkowym Bandai przystąpił do kontrataku projektując konsolę o roboczej nazwie Pippin. Fachowcy twierdzą, że w dziedzinie przedpremierowych obietnic Pippin pozostawia w głębokim cieniu konkurencyjny system Nintendo Ultra 64. Ma być to urządzenie oparte o czytnik CD-ROM poczwórnej prędkości. Sercem Pippina ma być RISC-owy procesor PowerPC taktowany zegarem 100 MHz. Niewykluczone są również multimedialne zastosowania Pippina. Urządzenie ma być sprzedawane w cenach poniżej 400 dolarów i do sprzedaży w USA powinno trafić już wkrótce, ale najprawdopodobniej po amerykańskiej premierze Ultra 64.
- Atari próbuje jeszcze bardziej podkręcić zainteresowanie swym Jaguarem. Na rynku amerykańskim dostępne są od pewnego czasu czytniki CD-ROM przystosowane do Jaguara. Sprzedawane są one łącznie z programem demonstracyjnym „Virtual Light Machine" pokazującym na ekranie ciekawe efekty graficzne, którym towarzyszy muzyka z CD. Czytniki CD do Jaguara trafiły też do Europy. Z pewnym poślizgiem wprawdzie, ale trafiły już do sprzedaży na rynek brytyjski. Ich cena waha się w granicach 250-300 funtów. Mniej więcej w tym samym czasie trafiła do sprzedaży karta MPEG2 do Jaguara, dzięki czemu możliwe jest odtwarzanie standardowych krążków Video CD. Ceny tej karty jeszcze nie znamy, ale raczej nie powinna być niższa niż 200 funtów.

VALHALLA
AND THE LORD OF INFINITY

LEVEL 3 — THE CHAPEL

Znalazłeś się w pomieszczeniu nr 1. Obróć się i weź z grobowca klej. Połóż go na jednej z kałuż, a będziesz mógł wydostać się z tej pułapki. Podnieś Monokl leżący po prawej i pozbieraj kawałki kleju. Podejdź do górnej rośliny i odkręć kurek, podlana roślina urodzi Ci Jabłko. Weź je i przejdź na dół. Sprawdź co jest ukryte pod kratką ściekową obok trumny Lorda MONTY. Znajdziesz strzałę, którą włóż do kuszy. Zdejmij teraz książkę z pnia i połóż na nim Jabłko. Podejdź do kolejnej kratki ściekowej i wyjmij z niej nasiona. Pociągnij za dźwignię obok kuszy i weź z przepołowionego jabłka Cukierek — TOFFI. Daj cukierek Czaszce Miłośnikowi Słodyczy (TOFFI LOVER), a ona w zamian otworzy dwie skrzynie. Wyjmij z nich DRINK OF SIGHT oraz napój GREENFINGERS. Przejdź na dół pokoju, podnieś Srebrny Klucz i wypij napój SIGHT. Otwórz powstałe drzwi i wejdź korytarzem do pokoju nr 2. Po drodze podnieś i przeczytaj książkę. Dowiesz się z niej czyje ciała znajdziesz w krypcie:

1. Wuj George — był lingwistą, władał 10 językami.
2. Dziadek — przepadał za słodyczami.
3. Lord Diaboly — uwielbiał muzykę i malowanie.
4. Lord Charles — nigdy się nie zamartwiał.
5. Lord Terry — był komediantem.
6. Lord Monty — uwielbiał utwory Szekspira.

Przejdź w lewo i podnieś torbę wypełnioną piaskiem. Wrzuć nasiona do doniczki i podlej je wodą. Natychmiast wyrosną piękne kwiaty — weź je i włóż do wazonu w pierwszym pomieszczeniu. W nagrodę otrzymasz Pierścień RING OF GOODWILL oraz utwór poetycki. Wróć do drugiego pokoju i połóż Pierścień na Ołtarzu Rozmowy (ALTAR OF DISPUTE). Zgarnij Białego Gołębia (WHITE DOVE) i podejdź do Strażnika Rzecznego w komnacie nr 1. Stań przed nim i spójrz na Gołębia. Po powtórzeniu podanego przez Strażnika hasła utworzy się kładka, po której przejdź w prawo. Podnieś Nieznajomy Utwór Dramatyczny (STRANGE DRAMA), przełóż dźwignię lewara i wróć z powrotem. Podnieś spinkę do włosów i otwórz nią drzwi po lewej stronie. Idź do dolnej części sali. Tutaj podnieś z kratki ściekowej Czajnik (KETTLE) i rzuć worek z piaskiem na płytkę przed Ołtarzem. Wejdź teraz śmiało na rozsypany piach i chwyć Cukierek. Daj go Miłośnikowi Słodyczy w sali nr 2. Weź napój i wejdź do sali nr 1. Na Ołtarzu Poety połóż utwór poetycki, wypij napój i spójrz. W nagrodę otrzymasz parę papuci. Weź je i zanieś do sali nr 4. Połóż je na trumnie Dziadka, a on z radości, że będzie mu cieplej w obolałe nogi, podaruje Ci cukierek. Idź do górnego pomieszczenia, przesuń dźwignię, podnieś Zapałkę (MATCH) i postaw Czajnik pod kranikiem. Napełnij teraz czajnik wodą i postaw go na grillu. Kiedy woda się zagotuje, przeraźliwy dźwięk stłucze szklaną obudowę pojemnika, w którym znajduje się Klucz. Zdejmij czajnik, weź klucz, podpal Zapałkę od grilla, otwórz drzwi i opuść to miejsce.

Daj cukierek Miłośnikowi Słodyczy (TOFFE LOVER) na górze po prawej stronie pokoju, a otrzymasz Kulę Armatnią (CANNON BALL) i butelkę Staminy. Podejdź do działa i załaduj je. Podpal lont zapałką i wejdź do korytarza. Znajdź Gęsie Pióro (GOOSE FEATHER) i zamocz je w Atramencie (INKAUST) w sali nr 1. Teraz weź Kulę Mądrości (GLOBE OF WISDOM) i Napój Herkulesa. Zejdź z powrotem i weź Krzyż (CROSS) z trumny Wuja GEORGA wymieniając go na Okular (MONOCLE). Teraz połóż Sztukę Dramatyczną (STRANGE DRAMA) na trumnie, a Wuj przetłumaczy Ci ją na angielski. Weź ją, przejdź do sali nr 4 do Pianina (PIANO). Wypij Napój Herkulesa, podnieś pianino i przenieś je na Grobowiec Muzyka (MUSICIAN'S TOMB). Dostań się teraz do Księcia, aby stanąć przy klawiaturze i nauczyć go grać. Gdy zagra, pęknie ściana i pojawi się dźwignia lewara. Przełóż ją i przejdź przez drzwi, które się otworzyły na tył pokoju. Weź napój GREENFINGER'S DRINK i liść z rosnącej po lewej stronie rośliny. Nie dotykaj innych liści. W sali nr 1 włóż liść do miski (HERBALIST'S BOWL) i weź Lekarstwo (HERBALING POTION). Przejdź do sali nr 3 i spójrz na Kulę Mądrości. Przejdź przez rzekę, weź Napój Szekspira, wróć do sali nr 1 do trumny Lorda Monty i daj mu Sztukę Dramatyczną. Lord otworzy oczy, a kiedy spojrzysz na niego powie Ci, że wszystko go boli. Daj mu Lekarstwo a w zamian podaruje Ci Talerz (OFFICIAL PLATE). Weź go i udaj się do pokoju, gdzie zerwałeś liść. Zaklej kałużę i weź cukierek w górze po lewej stronie pokoju.

Podaruj go człowiekowi obok trumny Wuja Georga. Weź pluszowego misia oraz napój CHORAL DRINK. Misia daj trupowi obok drzewek ziołowych i weź klucz, który w zamian otrzymasz. Wróć do sali nr 4 i podnieś nuty pieśni, którą znajdziesz po lewej stronie. Połóż je na Grobie Śpiewaka (SINGER'S TOMB) i wypij znaleziony wcześniej napój. Spójrz na pieśń, a gdy Książę zagra melodię wróć do sali z ziołami. Przejdź przez otwarte teraz drzwi, zerknij pod kratkę ściekową w tylnej części pokoju i zabierz leżącą tam Pieczęć (ROYAL SEAL). Otwórz kluczem drzwi, które się zamknęły za Tobą, wróć do sali nr 4 i połóż pieczęć na królewskim liście (ROYAL NOTE).

Weź Czarodziejską Różdżkę (WIZARD'S WAND) i wrzos (LUCKY HEATHER). Umieść wrzos na grobowcu Georga i podnieś Podkowę (BAD LUCK HORSESHOE). Wróć do sali nr 3 i połóż Podkowę na Lustrze (MIRROR). Zła podkowa zmieni się w podkowę Szczęścia (GOOD LUCK HORSESHOE), którą użyj w sali z trumną Wujka Georga, aby przejść obok Strażnika Rzeki. Przejdź przez rzekę, podnieś klej, przełóż dźwignię na ścianie i weź Żółty Kryształ. Po zaklejeniu kałuży w podłodze, wróć do komnaty, w której znalazłeś Grobowiec Cygana (BOHEMY TOMB). Pójdź w prawo a odkryjesz, że inne drzwi są teraz otwarte. Przejdź przez nie i podnieś Symbol nr 2. Zerknij pod kratkę ściekową i podnieś Kartkę z przepisem (RECIPE). Połóż ją na Grobowcu Kucharza (COOK'S TOMB) i podnieś ciasto, które Ci podaruje. Wróć do pokoju po prawej i weź Świecę z grobu Artysty. Włóż ją do świecznika w sali nr 4 i weź klucz. Przeczytaj książkę i wróć do Pokoju Czterech Oblicz Zła (HALL OF FOUR FACES OF EVIL). Daj Żółty Kryształ trzeciej twarzy od lewej a otrzymasz moc czarodzieja. Teraz szybko udaj się do sali nr 4 i umieść Różdżkę na Grobowcu Czarodzieja (WIZARD'S TOMB). Zerknij na Różdżkę a zamieni się ona w płótno malarskie.

Weź je i zanieś na Grób Artysty — namaluje Ci on portret Lorda Terry. Połóż go na Grobowcu Lorda Terry i powiedz coś do niego, a podaruje Ci on kolejny Talerz. Weź go i skieruj się do sali z Grobowcem Artysty. Otwórz drzwi w górnej części pokoju i przejdź przez nie. Połóż ciasto na grillu i weź upieczony Chleb. Użyj go, by przejść Strażnika w sali poniżej i przejdź przez rzekę. Odszukaj i zabierz Napój Odporności (BLADE RESISTANCE) i pociągnij za dźwignię na ścianie. Podnieś deskę leżącą obok Grobowca Artysty i połóż na Grobie Cieśli (CARPENTER'S TOMB). Wypij Miksturę, podnieś piłę, połóż ją na grobie Lorda Diaboly i poczekaj aż dawka przestanie działać. Podnieś Talerz a Lord się obudzi. Wróć do pokoju, gdzie rosną zioła i odszukaj pszczołę oraz napój. Połóż Krzyż na Grobowcu Księdza, weź wieniec pogrzebowy i umieść go na Grobowcu Lorda Charlesa. Wypij znaleziony napój i spójrz na wieniec, a pojawi się kolejny Talerz. Wróć teraz do grobu Księdza — duch, który powinien tam być, powinien teraz odpoczywać. Weź Berło Honoru (STAFF OF HONOUR) i użyj go, by przejść obok ostatniego Strażnika Rzeki. Odszukaj zdjęcie Króla i podejdź do Mieszarki (MIXING BUCHET). Włóż do niej Miksturę nr 2, pszczołę oraz zdjęcie króla i weź drugą ikonę (BEE KING ICON), którą dostaniesz. Teraz idź do Lorda Diaboly i spójrz na niego. Kiedy spyta Cię o Twoją ambicję — spójrz na ikonę a da Ci on ostatni Talerz. Udaj się teraz do sali nr 4, uprzątnij stół i połóż Talerze w kolejności:

Górny lewy—KRZYŻ Górny prawy—STRZAŁA
Dolny lewy—KOŁO Dolny prawy—DIAMENT

Drzwi po prawej otworzą się, ale nie wchodź tam jeszcze, dopóki się nie upewnisz, że masz przy sobie następujące rekwizyty:

1. Biały gołąb
2. Kula mądrości
3. Chleb
4. Podkowa szczęścia
5. Berło honoru

Jeżeli je masz, śmiało przejdź przez otwarte drzwi. Kiedy dotrzesz do RĄK umieść następujące przedmioty w dłoniach:

1 — Biały gołąb
2 — Kula mądrości
3 — Podkowa
4 — Chleb
5 — Berło honoru

Idź teraz korytarzem cały czas na dół, a z chwilą kiedy dojdziesz do rozwidlenia skręć w lewo i po chwili jesteś już w czwartym poziomie. Sporo tego, no nie !!!

LEVEL 4

Wejdź do pomieszczenia, obróć się, strzaskaj płytkę podłogową i weź książkę. Idź do dolnej części pokoju nr 1, weź PHASE BOOK i Zapałkę (MATCH). Zapal zapałkę od grilla i naciśnij kurek. Weź udko kurczaka i połóż zapaloną zapałkę na grillu. Idź na prawo pokoju i daj udko kurczaka Mięsożercy (CARNIVOURE) na ścianie

pomiędzy dwoma skrzyniami. Weź Naszyjnik (NECKLACE) i RECORD. Podnieś HELLO, idź do łóżka, weź Rondel i SLEEP. Wyłam płytkę w podłodze i weź Małą Monetę (SMALL COIN). Podejdź do Czarnej Plamy (BLACK STAIN) na podłodze i wrzuć do niej Małą Monetę. Podnieś PENNY BLACK i włóż go do klasera. Weź klucz, podejdź do gramofonu, połóż na nim płytę i pociągnij ramię gramofonu. Połóż BEDPAN na kratce ściekowej, naciśnij na kurek, podnieś go i połóż na grillu. Weź go ponownie i umieść na łóżku. Weź napój i postaw go na taborecie przed Radnym (COUNCILOR). Zabierz Napój Słów (DRINK OF WORDS) i udaj się do następnych zamkniętych drzwi. Wypij znalezioną miksturę, spójrz na GO TO SLEEP i przejdź do końca pomieszczenia nr 1. Przełóż dźwignie dwóch lewarów i idź do sali nr 2. Skieruj się do odległego końca pokoju po lewej stronie i podnieś NO, udaj się do pokoju nr 3. Złam płytkę podłogową, weź ze sobą Protezę (DENTURES) i wróć do pokoju nr 1. Podejdź do łóżka (BED), połóż protezę na Szkło (GLASS) i przesuń dźwignię lewara, która się pojawi. Wejdź do pomieszczenia nr 4 i udaj się do górnego rogu. Podnieś płytkę podłogową pomiędzy dwoma Relikwiarzami (SHRINE), zabierz monetę i wróć z nią do pokoju nr 2. Wrzuć monetę do telefonu, spójrz na HELLO, weź Pastorał (CROOK), idź do pokoju nr 5, podejdź do ręki Biskupa i połóż CROOK na rękę. Weź Dzwoneczek (BELL), wróć do pomieszczenia nr 4 i odszukaj Świecę (CANDLE). Obróć się i połóż Dzwonek, Książkę, Świecę na relikwiarz Biskupa. Weź Pierścień (RING), obydwie butelki ze Staminą i udaj się do wejścia do pokoju nr 2. Połóż obydwie butelki na podłodze i udaj się do pokoju nr 3. Włóż Pierścień na rękę Biskupa, weź Napój Głosów (DRINK OF VOICES). Weź butelkę ze Staminą i połóż ją obok wcześniej znalezionych, przejdź do pokoju nr 5. Udaj się do miejsca, gdzie leży YOU ARE FORGIVEN i wejdź do pokoju nr 2. Stań naprzeciw więźnia, wypij Napój Głosów, spójrz na ARE YOU FORGIVEN, ramię więźnia objawi Ci SHREDER. Połóż PHRASE BOOK na SHREDER, PHRASES pojawi się na stole naprzeciw SHREDER. Porzuć YOU ARE FORGIVEN, weź GARDENER idź do kwiatów i udaj się do pomieszczenia nr 5. Weź kwiaty, wejdź do pokoju nr 5, stań naprzeciw zamkniętych drzwi i spójrz na Doradcę (COUNSELLOR) po Twojej prawej ręce. Spójrz na GARDENER, spójrz na YES, połóż kwiatek na stole przed Doradcą, weź Klej (GLUE) i idź do pokoju nr 5. Znajdź Szkatułkę ze Szlachetnymi Kamieniami (JEWELLERY BOX) i włóż Naszyjnik do Szkatułki. Weź Koronę Matki (MOTHER'S CROWN), udaj się do łóżka sekretarki i znajdź CHESS PIECE. Skieruj się do drzwi w dolnej części pomieszczenia i wejdź do sali nr 7. Połóż klej na stole pomiędzy dwoma łóżkami, weź klucz, potem połóż patyk na klej i zabierz klucz, Staminę i idź do pokoju nr 6. Otwórz drzwi, połóż butelkę ze Staminą obok innych i idź do pokoju nr 5. Skieruj się na prawo, połóż CHESS PIECE na Szachownicę (CHESS BOARD), wejdź do pokoju nr 6, połóż CHESS PIECE na łóżko sekretarki. Idź do pokoju nr 2, zdejmij wszystkie PHRASES ze stołów i połóż na podłodze. Porzuć wszystkie niesione Słowa (PHRASES) bez YES i NO. Połóż Książkę ze Zwrotami (PHRASES BOOK) na SHREDER, weź IT'S ME YOUR SON i idź do pokoju nr 4. Podejdź do Relikwiarza Królowej (QUEEN'S SHRINE) i połóż Koronę Matki (MOTHER'S CROWN), następnie połóż IT'S ME YOUR SON i spójrz uważnie na relikwiarz.

Weź Napój Głosów i udaj się do pokoju nr 2. Zabierz I WANT A SUMMONS ze skrzyni naprzeciw telefonu, weź GARDENER PHRASE i idź do pokoju nr 6. Udaj się do sekretariatu królowej, wypij Napój Głosów i spójrz na I WANT A SUMMONS, spójrz na GARDENER i weź SUMMONS. Zostaw I WANT.... i GARDENER i idź do pokoju nr 2. Weź TO SEE THE LORD i idź do pokoju nr 5. Podejdź do zamkniętych drzwi, spójrz na doradcę po lewej. Spójrz na I SEE THE LORD, YES, połóż SUMMONS na stół naprzeciw doradcy, weź klucz i otwórz drzwi do pokoju nr 2. Połóż TO SEE THE LORD, weź HUMBLE SLAVE, TO SWEAR ALLEGIANCE, I WAS BORN HERE, I'VE HEARD NOTHING i dwie butelki ze Staminą, następnie idź do pokoju nr 2. Przejdź korytarzem obok czterech doradców, przejdź po strażnikach i na końcu korytarza wypij Staminę. Pociągnij dźwignię i wejdź do komnaty LORDA OF INFINITY — pokój nr 8. Stań naprzeciw niego, spójrz SWEAR ALLEGIANCE, HUMBLE SLAVE, BORN HERE, weź klucz, wyrzuć zużyte Słowa (PHRASES) i przejdź do kratki po lewej stronie pomieszczenia. Weź Gąsienicę (CATERPILLAR), przejdź korytarzem do odległego prawego pomieszczenia. Wejdź korytarz, odszukaj Sałatę (LETTUCE) i połóż na nią Gąsienicę.

Zdejmij Gąsienicę, otwórz podłogę, weź Kość Psa (DOG BONE) zostaw Gąsienicę. Idź dół, otwórz drzwi i wejdź do pokoju nr 9. Podejdź do łóżka, weź IT'S ME YOUR SON, Karty do Tarota (TAROT CARD) i wróć do komnaty nr 8. Połóż Psią Kość na jedną z Psich Misek (DOG'S BOWL), weź klucz i otwórz drzwi w dolnej części pomieszczenia. Przejdź przez korytarz, wypij Staminę i udaj się do pokoju nr 4. Podejdź do PSYHIC'S SHRINE, połóż nim Karty do Tarota, weź Kryształową Kulę (CRYSTAL BALL) i przejdź do pomieszczenia nr 2. Połóż Kryształową Kulę na Czarny Jedwab (BLACK SILK) pomiędzy dwiema skrzyniami i weź Tulejkę (THIMBLE) oraz Napój Czarów (DRINK OF SPELL'S). Przejdź do komnaty nr 6, podejdź do szkatułki na klejnoty i połóż Tulejkę na Tkaninę Dekoracyjną (TAPESTRY). Weź Igłę (NEEDLE), obróć się, otwórz podłogę i weź Napój DRINK OF LIGHT FEET oraz dwie butelki Staminą. Udaj się teraz do komnaty nr 8, wypij Staminę po przejściu strażników, idź w lewo. Połóż Szpilkę na Lalce VOODOO i wejdź w korytarz obok lalki.



LEVEL 4

lord of infinity
taboret
robak
8
K
liść
9
łóżko
karty do tarota
księga czarów
chleb
5
szachownica
KINGS CROWN
7
róża
więzień
2
szczęka
3
dzwoneczek
czarny jedwab
napój czarów
mother crown
pudełko na kosztowności
tkanina
6
łóżko
pionek
7
S
naszyjnik
płyta gramofonowa
szklanka
łóżko
zapałka
1
moneta
4
świeca
klaser

LEGENDA:



1 – Shrine of the psychic
2 – Shrine of the bishop
3 – Shrine of the queen
4 – Shrine of the king
S – Start
K – Koniec
▲ – Dźwignia
○ – Drzwi
– Magnetofon
✕ – Korona
⊗ – Strażnicy
✚ – Doradca
– Gramofon
– Lalka voodoo
✌ – Ręka biskupa
☎ – telefon
● – psia miska

Idź w górę FACE SWITCH, wypij Napój LIGHT FEET a następnie przełóż po kolei od 1 do 7 dźwignie lewarów, pomijając dźwignię 5. Przejdź po strażnikach, przełóż dźwignię 8 i idź do końca korytarza. Weź Koronę Ojca (FATHER'S CROWN), wróć do pokoju nr 8 i przejdź do sali nr 9. Podejdź do Książki Czarów, wypij Napój Czarów i spójrz na nią. Weź Chleb (BREAD) i wróć do pokoju nr 8. Podejdź do stołu po jego lewej stronie i połóż Chleb naprzeciw niego. Spójrz na YES; YES; NO; I've HEARD NOTHING, weź Jego Kielich (HIS CHALICE) i przejdź do pokoju nr 5. Wypij Staminę, postaw Jego Kielich na kratce, naciśnij kurek, weź go ponownie i udaj się do pokoju nr 6. Połóż Koronę Ojca na królewskim relikwiarzu oraz IT'S ME YOUR SON i spójrz na relikwiarz. Weź Światło Valhalli (LIGHT OF VALHALLA) i wróć do pokoju nr 8. Napij się Staminy i połóż Światło Valhalli na stół, który ujrzysz po wejściu do sali. Połóż JEGO KIELICH na kratce ściekowej w prawym górnym rogu pomieszczenia, przekręć kurek, weź napełniony Kielich — jesteś w komnacie nr 9 — i wróć do pokoju nr 8. Postaw kielich przed NIM, spójrz na YES, podnieś Złoty Patyk (GOLDEN STICK) i wróć do pokoju nr 9. Podejdź do otworu w pomieszczeniu i włóż Złoty Patyk w otwór i Krzyż (CROSS). Weź Magnetofon (TAPE RECORDER) i połóż go przed NIM. Stań po prawej stronie urządzenia i naciśnij Nagrywanie (RECORD). Pojawi się Sztylet. Weź go, stań naprzeciw NIEGO i użyj tego Sztyletu. .... i to już koniec zmagań sympatycznego Księcia Valhalli.

■ Jan Doroszkiewicz

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Podaj podtytuł gry „Vortex"
2. Jak brzmi nazwa najnowszej konsoli firmowanej przez Segę
3. Na jakiej grze wzorowali się twórcy „Dr. Radiaki"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:
- EKSPERYMENT DELFIN (Amiga)
- JAZZ JACKRABBIT (PC)
- SANTA'S XMAS CAPER (PC)
- GEAR WORKS (Amiga)
- ŚWIDROŃ (Amiga)
- 3D SNOOKER (C64 DYSK)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 25 lutego '95

Rozwiązanie konkursu „3 pytania" z nr 11/94

1. Romek
2. Virtual Reality
3. Sierra On-Line

Rozwiązanie konkursu „3 pytania" z nr 12/94

1. 2 części „Secret of Monkey Island"
2. „Rise of the Robots"
3. Wytwórni Walta Disneya

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

Grę „MAD DOG II"- The Last Gold" wylosował: ŁUKASZ OBUCHOWSKI, Wysokie Mazowieckie, ul. Ludowa 72/22

FUNDATOREM NAGRODY JEST FIRMA

CD PROJEKT
WARSZAWA
ul. MARSZAŁKOWSKA 7/3
tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06

Nagrody w konkursach „3 pytania" otrzymują:

1. GRZEGORZ PIEROŻAK, Czaniec; otrzymuje grę „BEAVERS" na CD32 ufundowaną przez „DISCOMP"
2. MARCIN GARLICKI, Sanok; otrzymuje grę „SPY MASTER" na PC ufundowaną przez L.K. AVALON
3. ROBER RUPIEWICZ, Biała Rawska; otrzymuje grę „EDD THE DUCK" na C64 ufundowaną przez L.K. AVALON
4. RAFAŁ OGONOWICZ, Wrocław; otrzymuje grę „MAGICZNA KSIĘGA" na Amigę ufundowaną przez MIRAGE SOFTWARE
5. TOMEK CZERNICKI, Janów, otrzymuje grę „MENTOR" na Amigę ufundowaną przez MARKSOFT 6. JACEK FIJAŁKOWSKI, Elbląg, otrzymuje grę „RISE OF THE ROBOTS" na PC CD-ROM
7. MICHAŁ GRABOWY, Gdańsk, otrzymuje grę „EKSPERYMENT DELFIN" na Amigę
8. PIOTR CZAJA, Warszawa, otrzymuje grę MAJSTEREK na Amigę ufundowaną przez BISOFT
9. RAKOWSKI MARCIN, Skawa, otrzymuje grę „WILD WEST" na PC ufundowaną przez L.K. AVALON
10. PIOTR WIECZORKIEWICZ, Łódź, otrzymuje grę „MYTH" na CD32 ufundowaną przez DISCOMP
11. ALEKSANDER KASPRZYSZAK, Lubin, otrzymuje grę „QX 2001" ufundowaną przez BISOFT
12. TOMASZ CYGA, Tarnów, otrzymuje grę „ŚWIDROŃ" na Amigę ufundowaną przez BISOFT
13. WOJCIECH SPILOK, Ustroń, otrzymuje grę „STREFA CIEMNOŚĆI" na Amigę ufundowaną przez BISOFT
14. MACIEJ ŁABA, Gliwice, otrzymuje grę „JOCKY WILSONS" na C-64 ufundowaną przez L.K. AVALON

Nagrody z konkursu „Dla Stałych Czytelników":

1. CD-ROM MITSUMI otrzymuje PRZEMYSŁAW CICHY z Pinczowa, ul. Cicha 2
2. GRĘ „MYST" na CD otrzymuje JAROSŁAW ZAJĄC z Grudziądza, ul Śniadeckich 52 m 5
3. KONSOLĘ LYNX otrzymuje PIOTR WYDRZYŃSKI z Warszawy, ul. 11-ego Listopada 36/38 m 7
4. GRĘ „HEARTLIGHT" na PC otrzymuje TOMASZ MATUSZCZYK z Bielska-Białej, ul. Skrzydlewskiego 17/19
5. GRĘ „ROOSTER" na Amigę otrzymuje MARCIN LISIŃSKI z Bielska-Białej, ul. Orzeszkowej 43a

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

Oto adres pod który należy kierować kartki pocztowe z odpowiedziami:

„CGS – COMPUTER STUDIO"
04-202 WARSZAWA
al. MARSA 6

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93 4/94
5/93 1/94 2/94 3/94
11

Zamawiam Gry Komputerowe
10
1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 1/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 3/95

CS-Computer Studio
WS-Wydanie Specjalne
GK-Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20

Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 2/93 3/93 4/93 4/94
5/93 1/94 2/94 3/94
11

Zamawiam Gry Komputerowe
10
1 2 3 4 5 6 7 8 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:
CS 3 6 począwszy od nr. 1/95
WS 3 6 począwszy od nr. 1/95
GK 6 12 począwszy od nr. 3/95

UWAGI

Nr karty (listy) poręczeń

Awizowano

dnia ______ 19 ______ r

podpis ______

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

Przelano na rachunek ______

dnia ______ 19 ______ r

Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu ______ Nr ______

wydany przez ______

miejsce i data wydania dn ______ m-c ______ 19 ______ r

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów ______

podpis wypłac. ______

PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych". Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

1. **Prenumerata krajowa na II kwartał '95 w „Ruch-u"**

Należność (20.000 zł x 3) za numery kwiecień, czerwiec i lipiec '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch" NIE przyjmuje już zamówień na numery lutowy i marcowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. **W redakcji** przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK" poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 20.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe" widnieją także: „Computer Studio" i „Wydanie Specjalne Computer Studio". Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio" i 3 lub 6 kolejnych „Wydań Specjalnych Computer Studio".

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ – czyli można postawić krzyżyk, „v", kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio" lub „Wyd. Spec. Computer Studio" należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie obok.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można dowolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I – wszystkie 8 numerów – tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II – nr 3, 4, 5 – tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III – nr 6, 7, 8 – tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I – nr 11, 12, 13, 14, 15 – tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I – 3/93, 4/93, 5/93 – tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II – 1/94, 2/94, 3/94 – tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie obok. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi" – ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe

Opłata

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat **CGS – Computer Studio**
ul. Marsa 6
04 202 Warszawa

Nr nadania

Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

ADRESAT
CGS – Computer Studio
Imię i nazwisko (nazwa)
ul. Marsa 6
04 – 202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

CGS – Computer Studio
Adresat (imię i nazwisko – nazwa)
ul. Marsa 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
Warszawa
ozn. kodowe poczta

Dzień nadania

Opłata zł nadania

podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

MULTIMEDIA NA KAŻDĄ KIESZEŃ



z firmy



MEDIA VISION



KARTA VIDEO PRO MOVIE STUDIO

- karta umożliwiająca cyfrowy zapis obrazu z połączonego magnetowidu, dysku optycznego lub telewizora w systemach NTSC, PAL, SECAM
- zapis i odtwarzanie obrazu od 30 kl/s w rozdzielczości 320x240; możliwość wyjęcia pojedyńczej klatki z filmu w rozdzielczości 640x480
- oprogramowanie do obróbki i zapisu filmów + konwerter do formatu MACa

PRZENOŚNY CD-ROM

DOUBLESpeed mogący pełnić funkcje Diskmana, czas dostępu 180ms., interface SCSI 2, kompatybilny z MPC i MPC2

Polecamy także
- 16-bitowa karta muzyczna do notebooków PCMCIA.





KARTA MUZYCZNA PRO SONIC 16

- Interface SCSI, 44,1 kHz, Audio compression, MIDI Interface, 20-to głosowy syntezator Yamaha YMF22 (OPL-3)
- 100% zgodności z Sound Blaster Pro, Adlib, MPC, MPC2, Windows 3.1.

cena detaliczna 90$ + VAT

ZESTAW MULTIMEDIALNY

- Napęd CD-ROM SCSI, Double Speed 300kB/s., czas dostępu 280 ms.
- Karta muzyczna Pro Audio Spectrum 16-bitowa, stereo, 44 kHz, SCSI, 20. głosowy syntezator Yamaha, MIDI Interface, 100% kompatybilności z Sound Blaster Pro, Adlib, Windows 3.1, MPC, MPC2, OS/2 2.1.
- Głośniki Labtech CS550.
- Atrakcyjne oprogramowanie: gry i użytki – 5 krążków CD m.in.
- Compton's Multimedia Encyklopedia

cena detaliczna 350$ + VAT

POLECAMY:

- Profesjonalne karty graficzne TrueColor
- Zintegrowaną kartę graficzno–dźwiękową
- Szeroki wybór oprogramowania na CD–ROM

Poszukujemy odbiorców hurtowych na terenie kraju.
Oferujemy korzystne warunki współpracy.



KARTA MUZYCZNA THUNDER BOARD

- 11-to głosowy syntezator, 8-bit DAC, Audio compression, 22 kHz, Joystick port

100% kompatybilności z Sound Blaster, Adlib, Windows 3.1.

cena detaliczna 35$ + VAT

Sklep Gier Komputerowych

W poprzednim numerze, wprowadziliśmy nową, rubrykę – „Sklep Gier Komputerowych". Nie zamierzamy jednak naśladować tu innych polskich pism komputerowych zamieszczających długaśne listy programów, które można za ich pośrednictwem nabyć. W „Grach Komputerowych" ograniczymy się do kilku zaledwie tytułów, które naszym zdaniem są najlepsze i godne polecenia. Będziemy dążyli do tego, aby w każdym kolejnym numerze znalazły się inne gry, a nasza rubryka pomyślana jest jako coś na wzór ilustrowanego katalogu. Tak więc oprócz samego tytułu gry, będziecie mogli obejrzeć kilka screenów i przeczytać krótką notkę o tym programie. Dodatkowo postaramy się tak dobierać tytuły gier do naszego „sklepu", aby większość z nich opisana była w danym numerze naszego czasopisma. W ten sposób nasza nowa rubryka będzie spełniała podwójną rolę – po pierwsze, będzie promowała dobre programy (głównie polskie), a po drugie, ułatwi nabycie legalnych wersji tych gier.

Uwaga! Zapraszamy do współpracy firmy i autorów gier zainteresowanych taką formą sprzedaży swoich produktów.

MENTOR — cena: 37,50 zł

Nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zarówno strona graficzna, sam pomysł jak i wykonanie nie ustępują dobrym wzorcom zachodnim. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, którego największym marzeniem jest skompletowanie kapeli rockowej. Przeżywa przy tym wiele niesamowitych przygód nie wyłączając spotkania z UFO i lotem na odległą planetę. Obszerniejszy opis „Mentora" znalazł się w poprzednim numerze tj. „GK" 11/94 na str. 11.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM; 5 dyskietek.
(w cenie uwzględniono koszty przesyłki)





STREET HASSLE — cena: 13,00 zł

Nawalanka jakich mało i to nie ze względu na grafikę, ilość przeciwników czy różnorodność technik walki. Ta niezwykłość gry polega na samym pomyśle, który nie dość, że oryginalny to na dodatek zdecydowanie niemoralny. Tutaj za przeciwników masz zniedołężniałych staruszków, którzy jak się okazuje w walce nie są tacy zupełnie do niczego. Zdecydowanie nie podobają nam się założenia gry, chyba że będziemy rozpatrywać je w kategorii czarnego humoru. Jeśli tak, to wszystko O.K. zwłaszcza, że graficznie gra prezentuje się dość dobrze, a ponad to zajmuje tylko 1 dyskietkę i jej cena nie jest wygórowana. Gra była opisana w numerze „GK" 11/94.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (1 dyskietka)
(uwzględniono koszty przesyłki)





KAJKO I KOKOSZ — cena: 35,00 zł

Nareszcie polska przygodówka na Amigę z prawdziwego zdarzenia. Występują w niej postacie znane z komiksów Janusza Christy: tytułowi Kajko i Kokosz, a także banda zbójcerzy, czarownica Jaga, kasztelan Mirmiła i inni. Świetna oprawa graficzna i wciągająca fabuła – „Kajko i Kokosz", to strzał w dziesiątkę.

komputery: Amiga 500/600/1200; 1MB RAM

(w cenę wkalkulowano koszty przesyłki)



EXPERYMENT DELFIN — cena: 35,00 zł

Wiele tajemnic z okresu II Wojny Światowej czeka jeszcze na rozwiązanie. Czy wiecie, że Niemcy pracowali wówczas nad stworzeniem super ludzi – półmutantów, półrobotów? Eksperyment ten był oczywiście prowadzony w wielkiej tajemnicy przed światem, a nosił on nic nie mówiący kryptonim „Delfin". Uruchamiając tę nową grę, wcielasz się w postać młodego agenta, który na swoje nieszczęście stracił pamięć. Musi on więc „odnaleźć" swoją tożsamość, a jednocześnie wyjaśnić tajemnicę „Eksperymentu Delfin". Żeby tego dokonać musisz odbyć liczne podróże w czasie...

Opis gry znajdziesz w tym numerze „GK".

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (4 dyskietki)
(uwzględniono koszty przesyłki)





JAK KORZYSTAĆ ZE SKLEPU GIER KOMPUTEROWYCH

Jeśli spodobał Ci się któryś z opisanych wyżej programów i chciałbyś go kupić, należy wykonać co następuje. Pójść na pocztę i czytelnie wypełnić standardowy blankiet na przekaz pieniężny. Na odwrocie tego druku tj. w miejscu na korespondencję, należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienie (tytuł wybranej gry), a dodatkowo jeszcze raz podać swój adres (i dopisać „Sklep Gier Komputerowych"). Następnie kwotę pieniężną – równowartość ceny gry lub gier gdy zamawiasz ich kilka – nadać w okienku pocztowym.

Uwaga! Wpłaty należy kierować na adres:

CGS – Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

CMR DIGITAL

ZAPRASZA DO SKLEPU Z GRAMI KOMPUTEROWYMI

W STAŁEJ SPRZEDAŻY OK. 300 TYTUŁÓW
GIER NA CD ORAZ NA CD32.
NAJNOWSZE HITY RYNKU GIER NA ŚWIECIE.
KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRYBUTORÓW
NA PC I COMMODORE AMIGĘ.
KONSOLE PEGASUS, MEGA DRIVE + CARTRIDGE.
OFERUJEMY TAKŻE DUŻY WYBÓR TANICH
AKCESORIÓW, W TYM JOYSTICKÓW, MYSZEK,
DYSKIETEK, PUDEŁEK ITP.

ZAPEWNIAMY FACHOWĄ OBSŁUGĘ I MOŻLIWOŚĆ
PREZENTACJI NA MIEJSCU.
NASZ ADRES: WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
(PRZY MOŚCIE PONIATOWSKIEGO) TEL. 27-87-73
SKLEP JEST CZYNNY PN.-PT. 8-21,
SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17